L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°008 - GENNAIO 2008 €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

ANTEPRIME

TOO HUMAN
THE OUTSIDER
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING
CONDEMNED 2: BLOODSHOT
BRUTAL LEGEND
DISASTER: DAY OF CRISIS
SUPER SMASH BROS. BRAWL
FIRE EMBLEM RADIANT DAWN
ALTRO...

RECENSIONI

UNREAL TOURNAMENT III
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
KANE & LYNCH: DEAD MEN
GUITAR HERO III
ROCK BAND
FIFA 08
ZACK & WIKI
ALTRO...

ALONE IN THE DARK

GAME PRO GUARDA OLTRE IL BUIO

SUPREMAZIA AEREA ASSOLUTA
NOVEMBRE 2007
MISS DAISY
BIG DADDY
'ARD CORE
MR LURKIN'
THE KING
MR TIDDLES
GRIM REAPER
RATTLESNAKE
SUPER FLY
DOC SLAYER
SNOOBS
TWEETIE BIRD
BIG BIRD MkII
ACE COMBAT™6
Fires of Liberation
SIDEWINDER
THE PUNISHER
RED DAWN
*Illustration created from actual in-game footage
Unisciti alla rivoluzione dei combattimenti aerei! Sali a bordo dei tuoi aerei da combattimento preferiti e affronta epiche battaglie su vasta scala alla velocità del suono.
>> Vivi le zone di guerra con dettagli fotorealistici!
>> Dimostra la tua supremazia a livello mondiale nelle modalità multiplayer a 16 giocatori!
>> Scegli il tuo approccio tattico all'interno di un enorme teatro di battaglia!
>> Comanda unità da combattimento aeree, navali e terrestri!
>> Pilota autentici aerei da guerra ricreati perfettamente in ogni dettaglio!
>> Vivi autentici drammi sui campi di battaglia!
12+
www.pegi.info
www.atari.it
www.acecombat.eu
PROVA
LA DEMO SINGLE PLAYER
DISPONIBILE SU XBOX LIVE!
namco
XBOX 360
XBOX LIVE
BANDAI NAMCO Games
ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by ATARI Europe SASU All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © GeoEye © INTA Spaceturk © DigitalGlobe/HitachiSoft

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

L'orrore, ladies and gentlemen. Lo conoscete bene, da giocatori di lunga data quali siete. L'orrore è un genere da sempre molto diffuso, su console e computer, un genere che questo mese conquista la copertina grazie a un marchio storico, quell'*Alone in the Dark* che, da pioniere, fondò le avventure d'azione horror, aprendo la strada a *Resident Evil* e a tutta la sua progenie. Perché, ricordatelo sempre, le etichette auto confezionate sono solo fumo negli occhi. Survival horror? Un senso c'è pure, ma non stravolgiamo la storia in un'orgia di nippocentrismo esasperato: i generi non si inventano ogni giorno... e neanche ogni anno.

Alone in the Dark, dicevamo. Quello nuovo, che Eden sta ultimando per il lancio di marzo, è molto diverso dal suo primo predecessore, ma altrettanto coraggiosamente tenta la strada dell'innovazione. Get rich or die trying, canta quel buzzurro di 50 Cent... be', avete inteso il punto, credo.

Del gioco in oggetto, ad ogni modo, potete leggere abbondantemente nello speciale contenuto nel numero che avete in mano. A me preme invece soffermarmi un attimo sul meccanismo alla base dell'horror elettronico. *Alone in the Dark* nasce da radici profondamente lovecraftiane, lo sappiamo bene. Come titoli quali *Shadow of the Comet*, *The Hound of Shadows*, *Dark Corners of the Earth* o *Eternal Darkness*.

"Deep into that darkness peering, long I stood there: wondering, fearing, doubting": è con questa citazione che il capolavoro di Denis Dyack per GameCube si apriva, ed è Edgar Allan Poe. Lovecraft, Poe... ma anche lo Stephen King omaggiato da *Alan Wake* di Remedy. Capite qual è il *fil rouge*? Un autore, espresso o sotteso, coinvolto o citato, ma che comunque dia corpo a spettri, incubi, deliri e paranoie, che renda le ossessioni digitali più vive, pulsanti, palpabili. L'orrore, se escludiamo il fattore disturbante giocato sul gore e l'exploitation, che resta comunque marginale nel teatro dei videogiochi, stretti a tenaglia da censure e autocensure fin troppo castranti, vive di meccanismi psicologici, capovolgendo le nostre certezze, destabilizzando luoghi e figure che normalmente sono simbolo di sicurezza, pace e tranquillità.

Un autore sa farlo, una persona che sappia destreggiarsi con le parole, un demiurgo in grado di plasmare personaggi, narrare storie, tratteggiare ambienti sinistri. Senza questo spirito, il corpo dell'avventura horror è morto, uno zombi flaccido e putrescente che non spaventa più nessuno. È il motivo per cui gli ultimi *Silent Hill* sono giochi pessimi mentre *The Lurking Horror* di Infocom è un pezzo di storia, e sarà anche la discriminante che farà del nuovo *Alone in the Dark* un vincitore o un perdente.

Lost Odyssey (360)
Mistwalker, Microsoft

GAME PRO

N°8 - GENNAIO 2008
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - Tel e Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Guglielmo De Gregori, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Eliana Bentivegna, Luna Saracino, Claudia Cecconato, Akiko Kawashima, Flavia Ceccarelli (disegni), Mario Morandi, Roberto Bertoni, Fabio Davide, Gianluca Masina, Giovanna Vizzaccaro (proof reader)

Sprea Editori SpA
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gmpro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

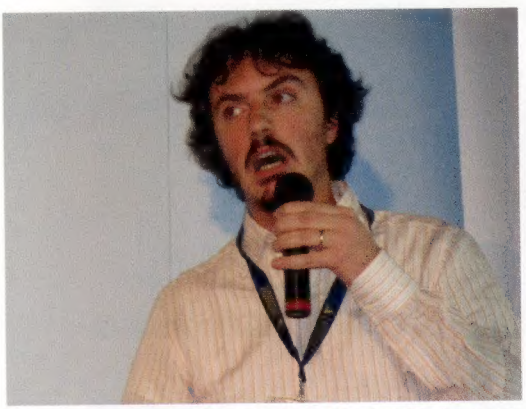
Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT
SPREA Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

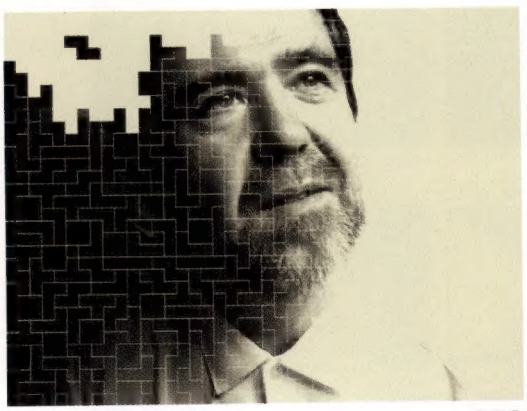
INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso

ALONE IN THE DARK 042
Abbiamo smarrito la dritta via e ci siamo sperduti nella selva più oscura. Il ritorno di Alone in the Dark sotto la lente di **Game Pro**

WRITING FANTASY 054
Steve Jackson, l'uomo dietro Fighting Fantasy e Games Workshop, parla della sua carriera nell'intrattenimento ludico



TUTTI GLI UOMINI DI GAME IN ITALY 060
Le riflessioni e i racconti delle figure chiave dello sviluppo di videogiochi in Italia nella prima conferenza sull'argomento



PUZZLE QUEST 076
Dai leggendari Tetramini al suo nuovo progetto multiplayer, il creatore di Tetris Alexey Pajitnov discute la sottile arte dei puzzle

CONTENUTI

GENNAIO

Questo mese

TEATRO DI GUERRA 064
Trucchi e consigli dai level designer veterani di Valve, Bungie e Free Radical, per realizzare il campo di battaglia perfetto

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

080 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 **Time Extend**
Burnout 3

110 **The Making of...**
Peggle

114 **Studio Profile**
Venom Games

115 **Academy Profile**
University of Teesside

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

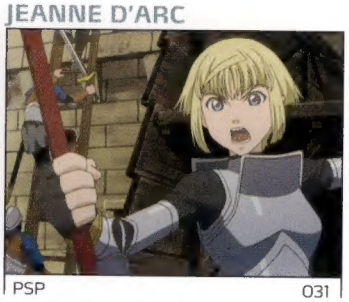
TOO HUMAN

360 028

WHITE KNIGHT STORY

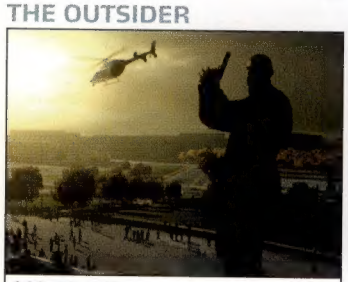
PS3 030

JEANNE D'ARC



PSP 031

THE OUTSIDER



360, PC, PS3 032

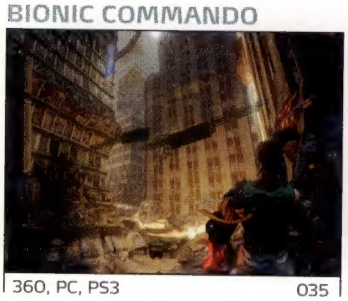
THE CLUB

360, PC, PS3 033

DEVIL MAY CRY 4

360, PS3 034

BIONIC COMMANDO



360, PC, PS3 035

WORLD OF WARCRAFT: WOTLK

PC 036

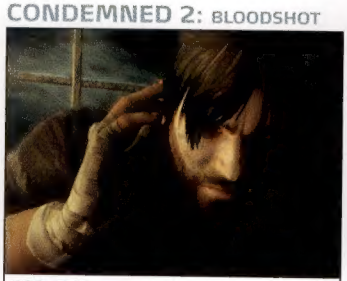
RACE DRIVER: GRID

360, PC, PS3 036

BRUTAL LEGEND

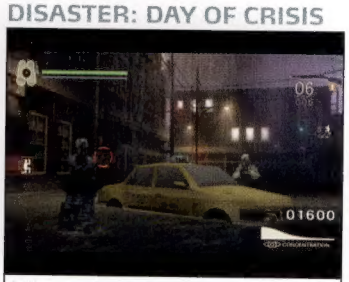
360, PS3 037

CONDEMNED 2: BLOODSHOT



360, PS3 037

DISASTER: DAY OF CRISIS

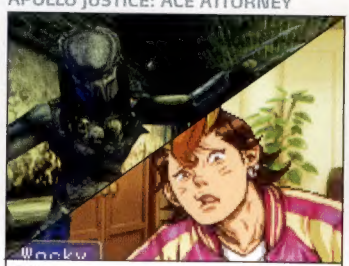


Wii 038

SUPER SMASH BROS. BRAWL

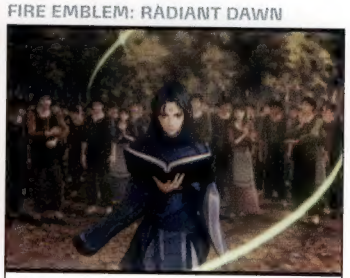
Wii 039

ALIENS VS PREDATOR: REQUIEM
APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY



PSP 040

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN



DS 041

Review

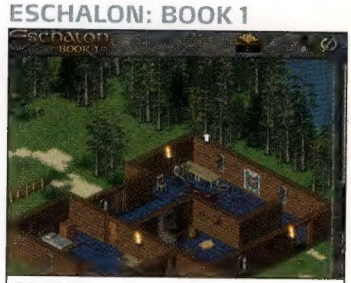
UNREAL TOURNAMENT III

360, PC, PS3 084

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

360, PC, PS2, PS3 090

ESCHALON: BOOK 1

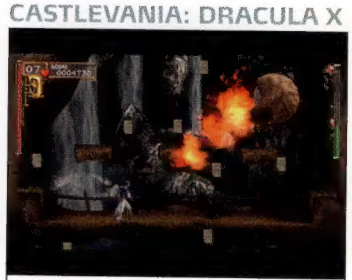


PC, MAC 093

I SIMPSON: IL VIDEOGIOCO

360, PS3 098

CASTLEVANIA: DRACULA X



PSP 102

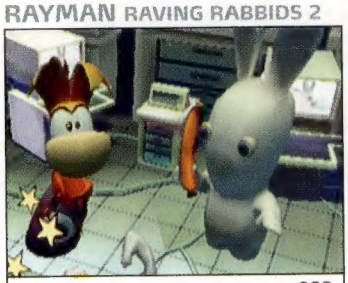
MUTANT STORM EMPIRE

360 104

ROCK BAND

360, PS3 086

RAYMAN RAVING RABBIDS 2



DS, Wii 088

MARIO & SONIC AI GIOCHI OLIMPICI

Wii 088

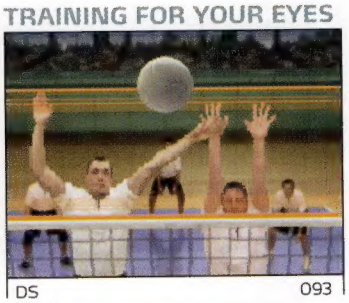
FIFA 08

360, PC, PS2, PS3, Wii 091

UNDERCOVER

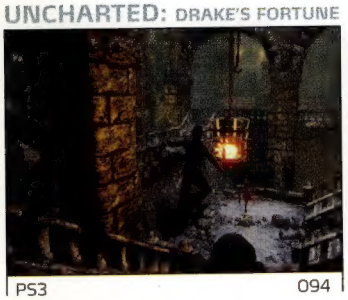
PC 092

TRAINING FOR YOUR EYES



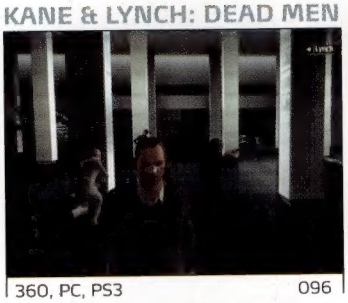
DS 093

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



PS3 094

KANE & LYNCH: DEAD MEN



360, PC, PS3 096

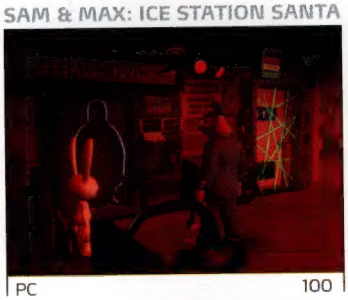
TONY HAWK'S PROVING GROUND

360, PS2, PS3 097

ZACK & WIKI

Wii 099

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

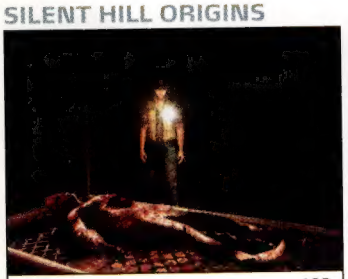


PC 100

BLADESTORM

360, PS3 101

SILENT HILL ORIGINS



PSP 102

HELLGATE: LONDON

PC 103

TIMESHIFT

360, PC, PS3 103

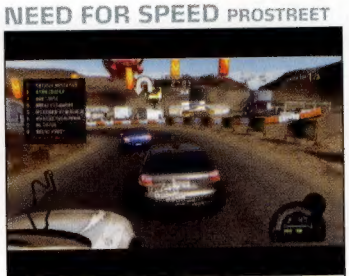
GUITAR HERO III

360, MAC, PC, PS2, PS3, Wii 104

LA LEGGENDA DI BEOWULF

360, PC, PSP, PS3 105

NEED FOR SPEED PROSTREET



360, PC, PS2, PS3, PSP 105

START

006 **Fuochi d'artificio**
Corsa alle vendite di fine anno. Quali sono i colossi dell'ultimo trimestre?

010 **GameCity colpisce ancora**
Il reportage da Nottingham per la seconda edizione di GameCity

012 **Giochi italiani**
Il resoconto della seconda edizione di Gamecon, unico salone del gioco e del videogioco in Italia

014 **La vita è un gioco**
Abbiamo parlato con Keita Takahashi riguardo il suo nuovo gioco

016 **Musica, Master Chief!**
Martin O'Donnel a proposito delle musiche in *Halo* e dell'indipendenza di Bungie

018 **Contro il giocatore 'solitario e antisociale'**
La grande N presenta la sua nuova lineup dedicata ai non-giocatori

019 **L'incontro dei giganti**
Activision e Vivendi Games uniscono le forze e fanno tremare l'industria

020 **Ribelli con una causa**
Jason Kingsley di Rebellion ci parla di giochi PSP e dello sviluppo accelerato

021 **Un patrimonio da salvaguardare**
Obiettivo: salvare i videogiochi dall'oblio informatico

022 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

024 **Consigli per la lettura**
The Ecology of Games e Machinima for Dummies

025 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

START
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
KANE & LYNCH
DEAD MEN
SUPER MARIO GALAXY
ASSASSIN'S CREED
GUITAR HERO III
LEGENDS OF ROCK
MASS EFFECT
HALO 3
Oxford Street
Selfridges
Marble Arch
Edgware Road
Metroline
ALLIANCE LIFE OFFICE
ICE CREAM
COLD DRINKS

Fotografie: PhotoLibrary

MERCATO

Fuochi d'artificio

Il giro d'affari attorno alla promozione dei blockbuster natalizi non è mai stato così vertiginoso come in questo 2007

Alla sua uscita in settembre, *Halo 3* ha settato un nuovo standard per la portata e il budget del marketing videoludico, con 5.500.000 euro stanziati nella campagna del solo Regno Unito per coprire i costi pubblicitari

Questa generazione di console è stata, fino ad ora, prodiga di sorprese. La massa dei nuovi giochi arrivati sugli scaffali dei rivenditori questo Natale, per quanto innegabilmente di qualità generale superiore alla media del periodo, non è però del tutto inaspettata.

L'ultimo trimestre dell'anno è sempre stato il punto nevralgico delle vendite dei videogiochi, ma questo 2007 è la prima volta in cui tutte le tre console della generazione attuale possono vantare una solida base installata. Le vendite di unità hardware mediamente più alte implicano una maggiore facilità di guadagno, ma si tratta anche del periodo ideale per lanciare nuovi IP. E per una volta l'industria ha risposto a questo bisogno con titoli quali *Assassin's Creed*, *Mass Effect*, *Uncharted: Drake's Fortune*, *Haze* e *Kane & Lynch* a figurare tra i molti debuttanti di fine d'anno.

Detta brevemente, il testimone è passato dall'hardware al software, e gran parte dei publisher è pronta a far uscire la seconda ondata di titoli su ciascuna piattaforma. Come asserito da **Rick Gibson**, di Games Investor Consulting (società che fornisce informazioni finanziarie ed economiche), questi titoli hanno beneficiato di un tempo di sviluppo, di un budget e di un impegno maggiori in previsione di vendite migliori, dipendenti dalla base installata più alta e da uno sfruttamento più ragionato delle capacità di ciascuna console.

"Nel caso dei titoli AAA, si tratta di scommesse della durata di circa due-tre anni, che i publisher fanno in base alle previsioni sul numero di unità piazzate entro un certo periodo", dice Gibson. "Il ritardo e il prezzo della PlayStation 3 hanno fatto sì che molti giochi iniziassero a essere pianificati quando si prevedeva che la PS3 sarebbe

La lista dei grandi

I giochi in competizione per il podio

FIFA 08 **(EA)**
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass **(Nintendo)**
Buzz! **(SCEE)**
Halo 3 **(Microsoft)**
PGR 4 **(Microsoft)**
The Orange Box **(EA)**
TimeShift **(Vivendi)**
PES 2008 **(Konami)**
The Simpsons Game **(EA)**
Tony Hawk's Proving Ground **(Activision)**
Hellgate: London **(EA)**
Call Of Duty 4: Modern Warfare **(Activision)**
Ratchet & Clank: Tools Of Destruction **(SCEE)**
Crysis **(EA)**
Super Mario Galaxy **(Nintendo)**
Assassin's Creed **(Ubisoft)**
Haze **(Ubisoft)**
Mass Effect **(Microsoft)**
Guitar Hero III: Legends Of Rock **(Activision)**
Kane & Lynch: Dead Men **(Eidos)**
Mario & Sonic ai Giochi Olimpici **(Sega)**
Need For Speed ProStreet **(EA)**
Stranglehold PS3 **(Midway)**
Pokémon Battle Revolution **(Nintendo)**
Rock Band **(EA/MTV)**
SingStar PS3 **(SCEE)**

Anatomia di un successo

Ubisoft e la promozione di *assassin's creed*

Senza dubbio la campagna pubblicitaria di Ubisoft Italia per *Assassin's Creed* ha rappresentato il più importante budget della casa per il lancio di un prodotto.

Tra l'altro, questo titolo ha beneficiato, non solo in Italia ma a livello europeo (e comunque la campagna marketing è stata martellante ed estesa in tutta Europa), persino di uno spot televisivo composto esclusivamente da footage in-game: un beneficio spesso trascurato per i costi di sviluppo. Ed ecco le iniziative di marketing e comunicazione che hanno accompagnato *Assassin's Creed* fino al bollente periodo natalizio.

TV: Footage in-game con sottofondo musicale concesso dai Massive Attack trasmesso sulle reti Mediaset per 4 settimane.

Stampa: Oltre dieci copertine uscite sulla stampa specializzata. Due eventi stampa per media specializzati e generalisti.

Online: Campagna di tre mesi su siti specializzati e generalisti. Sito web dedicato completamente in italiano, con forum dedicato che includeva contest, iniziative e contenuti ad hoc per la community. Inoltre, è stato organizzato un grande concorso legato al gioco, con oltre 400 premi in palio, mediante un sito dedicato completamente in italiano.

Trade marketing: Massiccia attività sul Trade, con espositori dedicati presso tutti i punti vendita della grande distribuzione, catene di elettronica e nei principali negozi specializzati.

Altri punti d'interesse: Speciale Fans Day: per la prima volta in Ubisoft Italia c'è stata la possibilità di far provare il gioco ai fan prima della sua uscita. I partecipanti all'iniziativa hanno ottenuto anche dei gadget speciali.

C'è stata inoltre la partecipazione di Ubisoft Italia, per la promozione del gioco, a Lucca Comics & Games.

Le attività di marketing pre-natalizie su stampa, online e perfino al cinema (sopra) spaziano dal sottile all'esplicito. La campagna di DDE per *Jericho* ha sfruttato il grande schermo, avvalendosi di uno spot altamente cinematografico

stata molto più avanti di quanto invece non sia effettivamente oggi".

I publisher sono molto guardinghi nel rivelare i budget delle loro operazioni di marketing, ma una cosa è sicura: anche in Italia, le somme in ballo non hanno precedenti e per le campagne pubblicitarie natalizie non si è badato a spese. Il partner commerciale di Rick Gibson, Nick Gibson, stima i costi di sviluppo di un titolo medio nell'ordine dei 10-15 milioni di dollari. Se i publisher mirano attualmente a spendere dal 10 al 15 per cento degli introiti nella promozione, i titoli più importanti di questo periodo sono stati sostenuti da campagne di marketing internazionali da 15 milioni di dollari ciascuna, ed è per questo che sarà difficile sfuggire alle pubblicità fino all'inizio del nuovo anno e oltre. Dopo aver investito tanto, è ovvio che i publisher non siano disposti a trattenersi.

"*Halo 3* ha imposto su di sé l'attenzione del mass market e *Super Mario Galaxy* per Wii continuerà nel processo di educare il consumatore ai benefici dell'attuale generazione di console casalinghe"

Sabina Mastropasqua, direttore marketing di DDE, casa che si è distinta negli scorsi mesi per aver fatto girare in 42 sale cinematografiche italiane uno spot del suo *Clive Barker's Jericho*, dichiara: "La scelta di utilizzare il canale cinematografico è stata dettata da una serie di fattori. Innanzitutto il gioco vuole proporsi a un pubblico 'allargato': non solo gli hardcore gamer ma in generale gli amanti dell'horror. La licenza e la notorietà di Clive Barker sono state un elemento fondamentale in questa scelta. L'uscita nei cinema di alcuni film dello stesso genere (per esempio La terza madre di Dario Argento) in concomitanza con il lancio del gioco ha rappresentato un ulteriore elemento di spinta".

È all'apertura verso il casual gamer che ha spinto nel periodo natalizio Ubisoft, con la sua nuova etichetta Games for Everyone, che comprende tre diverse linee di produzione (*Giulia*, *Petz* e *Migliora il tuo apprendimento*). La campagna marketing e di comunicazione per questi titoli è stata imponente, e ha previsto spot TV su Italia 1 e su tutte le emittenti satellitari con target giovanile, campagna stampa su riviste specializzate per teenager ed espositori provvisti di monitor LCD in tutti i punti vendita della grande distribuzione.

La tattica di Nintendo per espandere ulteriormente le già colossali vendite del DS nella fascia mainstream prevede l'impiego degli attori preferiti dal grande pubblico (come Giorgio Panariello in Italia) per pubblicizzare la gamma di titoli Touch! Generations, con apparizioni in TV e sulla stampa, oltre che sui cartelloni stradali

Non è un solo genere o una tendenza unica a dominare le classifiche di vendita di dicembre, e la varietà del software presente sul Wii non ha che avallato un'idea che già prima del periodo natalizio aveva preso piede. Non a caso, il corpo di ricerca inglese Screen Digest aveva previsto che il Wii avrebbe guidato il mercato nella fine del 2007 grazie ai suoi titoli esclusivi.

"*Halo 3* ha imposto su di sé l'attenzione del mass market e *Super Mario Galaxy* per Wii continuerà nel processo di educare il consumatore ai benefici dell'attuale generazione di console casalinghe", dice **Ed Barton**, games analyst di Screen Digest. "Dato lo specchietto delle uscite della piattaforma, non è una sorpresa che Sony abbia abbassato il prezzo della PlayStation 3 per restare alla pari con le sue rivali".

È estremamente probabile che entro il prossimo anno sarà deciso il risultato finale della battaglia dell'hardware, e a quel punto sapremo quali seguiti aspettarci prima dell'avvento della PlayStation 4, ma per ora tutto è possibile.

"La competizione sarà feroce, e indubbiamente molti publisher sospireranno di sollievo per il ritardo di *GTAIV* e per il lancio 'anticipato' di *Halo-3*, che avrà comunque un lungo strascico", rifette Rick Gibson. "Sospetto che nella frenesia della battaglia alcuni publisher perderanno perché la base installata dell'hardware, pur crescendo sana e forte, non è al punto in cui sarà tra un anno e mezzo".

I campioni

Ecco come i giochi più quotati si sono preparati alla battaglia

Mass Effect

Dato l'alto fattore di hype prodotto da questo titolo, l'obiettivo era trasformare le aspettative in guadagni entro la fine dell'anno. Il piano di Microsoft per *Mass Effect* prevedeva una campagna pubblicitaria di due mesi sulle riviste specializzate, pubblicità lifestyle su pubblicazioni di cinema e fantascienza e una presenza massiccia nei punti d'acquisto con poster in formato A2, confezioni dimostrative e inlay. La promozione online è durata più a lungo, con copertura a tappeto nel periodo di lancio su tutti i più importanti siti di videogiochi e fantascienza. Recensito sul numero 007 di **Game Pro**.

Unreal Tournament III

La versione PC dell'atteso nuovo capitolo di *Unreal Tournament* è stata trattata davvero coi guanti (e altrettanto avverrà la prossima primavera per l'edizione PS3) da Leader Srl, che ne ha ottenuto i diritti di distribuzione in Italia. *UTIII* è stato presente all'Intel Friday Night, l'evento itinerante di Intel e Asus che ha raggiunto, tra le altre cose, anche il Gamecon di Napoli, dove Intel amministra il palco e dove sono stati organizzati tornei fra gli astanti [vedi la recensione a pagina 084].

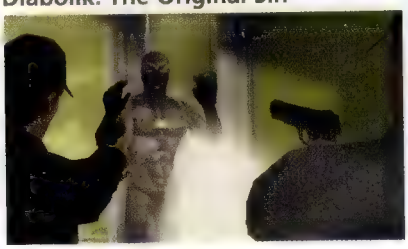
La Bussola d'Oro

Possedere la licenza cinematografica più importante in un Natale così affollato aiuta senz'altro, e Sega ha dichiarato che sarebbe 'delusa' se *La Bussola d'Oro* non sarà ai primi posti almeno delle vendite PlayStation 2. Ciò non significa, comunque, che il publisher possa lesinare sul marketing: i diritti non sono economici, e l'IP non possiede certo il carisma e il richiamo di saghe come Il Signore degli Anelli. La campagna del titolo multiformato include spot televisivi e al cinema, pubblicità sulle confezioni di un produttore di gelati e bibite e una promozione in collaborazione con Burger King che verrà portata avanti fino al 2008.

Kane & Lynch: Dead Men

Lanciare un nuovo IP, specie in Italia, è sempre un rischio e un impegno non indifferente: sotto questo punto di vista non si può certo dire che i publisher di *Kane & Lynch* abbiano lesinato, ottenendo peraltro buoni risultati dalla campagna marketing. Il punto saliente della suddetta, oltre alla presenza di una stazione di prova (piuttosto frequentata) al Gamecon di Napoli, comunque indirizzato alla stampa specializzata, è stato sicuramente la presenza all'interno di due serie televisive molto apprezzate e seguite in Italia: CSI e Dexter, sicuramente favoriti per la campagna promozionale in quanto presentano atmosfere e trattano argomenti affini al videogioco [vedi la recensione a pagina 096].

Diabolik: The Original Sin



Si tratta di un prodotto nostrano potenzialmente appetibile tanto per gli appassionati di videogiochi quanto, e soprattutto, per i non giocatori che seguono il fumetto, il quale dopotutto è ormai un fenomeno multimediale noto in tutto il mondo. *Diabolik: The Original Sin*, pur essendo un titolo destinato ai rivenditori specializzati, è stato commercializzato anche nelle edicole, ha goduto di un'operazione pubblicitaria non indifferente sulle riviste 'casual' e in più è stato sponsor dell'ultima serie di CSI. Recensito sul numero 006 di **Game Pro**.

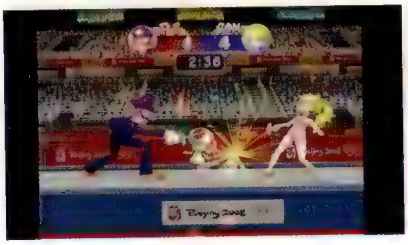
PES 2008

Titoli sportivi come *PES 2008* vendono tutto l'anno, ma il lancio e il periodo natalizio sono comunque molto importanti: nel 2006, *PES 6* vendette un milione di copie in soli quattro giorni, e i giochi di calcio sono tra i più acquistati dai genitori per i propri figli. La campagna multimilionaria di Konami mira a svelare il lato umano delle superstar del calcio. La campagna promozionale TV è iniziata con largo anticipo ed è stata supportata da interviste 'viral marketing' con star del pacchetto *PES* quali Michael Owen e Cristiano Ronaldo [recensione a pag. 090].

Stranglehold

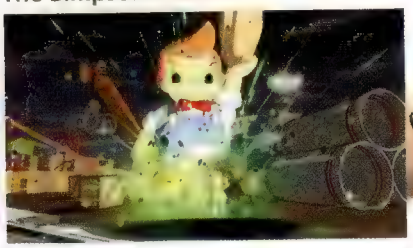
Il 'fattore John Woo' ha indubbiamente aiutato Midway ad assicurarsi le 40 copertine dedicate a *Stranglehold* dalla stampa europea. La campagna promozionale per il titolo, lanciato su PS3 in tempo per la 'febbre' natalizia con quella che Midway definisce come una delle più grandi spese di marketing che abbia mai sostenuto per un gioco sviluppato internamente, comprende TV, PR e pubblicità su periodici lifestyle e specializzati. I progetti promozionali di alto profilo includono faceplate esclusivi per Xbox 360 distribuiti con i preordini e premi da vincere online, come le copie limitate firmate da Woo in persona.

Mario & Sonic Ai Giochi Olimpici



Mario & Sonic partirà dai blocchi con la più grande campagna TV organizzata da Sega, che godrà di supporto addizionale da Nintendo. La campagna promozionale televisiva di *Mario & Sonic*, lanciato a Natale esclusivamente su Wii e in arrivo nel 2008 anche su DS, è iniziata a novembre e durata fino alla fine dell'anno. "Questo dovrebbe bastare ad assicurargli di finire in cima alle classifiche di vendita al lancio", ha predetto Grant Gie, marketing manager della divisione inglese di Sega, nonostante la compagnia pensi anche che vi siano buone possibilità di vederlo in cima alla classifica multiformato, trattandosi di una sorta di seguito naturale di *Wii Sports*.

The Simpsons Game



Come se poter vantare il best-seller del Natale per quattro anni consecutivi non fosse abbastanza, pare che EA grazierà le classifiche con la sua presenza anche quest'anno, che sia con *Need for Speed ProStreet* (lo scommettitore Paddy Power lo dà al primo posto), con *FIFA 08* (che segue con stacco minimo) o con *The Simpsons Game*. Le possibilità per quest'ultimo sono più remote, ma con "una presenza importante su TV, radio, online, stampa e nella vita di tutti i giorni", come afferma il product manager Alice Brandvik, sarà potenzialmente dappertutto [vedi la recensione a pagina 098].

Nintendo in prima linea

I punti salienti della campagna promozionale natalizia

Essere riuscita a vincere una scommessa, quella di avvicinare al mondo dei videogiochi l'intera famiglia, non esonera Nintendo dall'impegnarsi sotto il profilo promozionale: anzi, dovrebbe semmai spingerla ad assumere un atteggiamento aggressivo. Gli spot pubblicitari preparati per il periodo sono in quantità abbondante, e riguardano sia i cavalli di battaglia, da *Wii Sports* a *More Brain Training*, sia, chiaramente, i nuovi arrivi della stagione. Questi ultimi comprendono *Training for your Eyes* [vedi la recensione a pagina 093], che ha goduto di una campagna promozionale sulla stampa generalista e di uno spot da 30 secondi su reti Sky e La7, *Pokémon Battle Revolution*, con pubblicità su varie testate per ragazzi e spot televisivi da 30 secondi su Rai, Mediaset e canali satellitari per ragazzi, e infine *Super Mario Galaxy*, che ha beneficiato di due spot: il primo di essi verte sul passaggio generazionale padre-figlio, che fa leva sull'idea di gioco per tutta la famiglia, mentre il secondo mostra unicamente footage in-game.

GameCity colpisce ancora

Il 'difficile' secondo festival di Nottingham tira fuori i suoi pezzi da novanta per il testa a testa con Londra: Takahashi, Pajitnov e Vader

Passare in mezzo a un biker scout o ad un pilota di TIE in guardia e armatura completa è stranamente sconcertante e oppressivo. O forse non è così strano. Vader, d'altro canto, era delizioso mentre beveva il tè, posava con i bambini e stava seduto al padiglione di *Lego Star Wars*

Newswire

Warner Bros. acquisisce Traveller's Tales

Dato che Traveller's Tales si è specializzata da tempo in tie-in, la sua acquisizione da parte di uno studio cinematografico era forse inevitabile. L'unica cosa che stupisce dell'accordo è che rischia di compromettere la sua linea di giochi bandiera creata in collaborazione con la rivale di Warner Bros., LucasArts. Il CEO di Warner Bros. Barry Meyer ha fugato le preoccupazioni affermando che la relazione di Traveller's Tales con Lego e LucasArts continuerà inalterata. Accordi d'esclusività o no, si spera che le montagne di denaro di Warner aiuteranno Traveller's Tales a ricostruire la sua reputazione nei tie-in cinematografici dopo il suo terribile *Transformers: The Game*.

I giorni dal 24 al 28 ottobre hanno visto il ritorno del festival GameCity a Nottingham per il secondo anno, occupando la pausa di metà trimestre. Forse riconoscendo l'acume di tenere un evento videoludico quando i bambini sono fuori dalle scuole e le famiglie affollano le strade, il London Games Festival quest'anno si è svolto nella stessa settimana. Grazie ai BAFTA, a Will Wright e alla locazione, la capitale inglese ha cavalcato l'onda della notizia, ma Nottingham ha ancora una volta offerto un programma coerentemente unico nel suo genere, accessibile e mentalmente aperto, con un genuino spirito celebrativo.

"Cerca di stabilire il videogioco non come qualcosa che si compra da HMV e basta, ma come un processo creativo a cui si potrebbe essere interessati"

Attraverso la perseveranza, e offrendo l'opportunità di parlare di giochi in un contesto rilassato e culturale, il direttore di GameCity **Iain Simons** è riuscito ad attrarre molti dei più rinomati autori di videogiochi al suo relativamente piccolo evento. Il creatore di *Katamari* Keita Takahashi ha delineato la sua filosofia e presentato il suo prossimo gioco, *Noby Noby Boy,* nel suo stile tipicamente eccentrico [vedi pagina 014]. Alexey Pajitnov [vedi pagina 076], autore di *Tetris*, ha presieduto tutti gli eventi di domenica suscitando un fascino immediato. **David Braben**, invece, ha offerto un'altra sbirciata sul suo ambizioso *The Outsider* [vedi pagina 032] e discusso dello sviluppo dei giochi next-gen con una nutrita folla di fan e studenti.

"Sono fiero della lineup d'incontri che abbiamo presentato", dice Simons. "Mi piace pensare che l'unico modo per far notare il festival sia la sua lineup, che fa incongruentemente il passo più lungo della gamba conquistandosi nomi del calibro di Alexey o Keita".

"È un'idea interessante", dice Braben, interrogato su cosa l'abbia portato al festival. "Cerca di stabilire il videogioco non come qualcosa che si compra al negozio di DVD e basta, ma come un processo creativo a cui si potrebbe essere interessati".

Anche i pesi massimi degli studi inglesi Bizarre, Rare e Free Radical si sono fatti vedere per mostrare al pubblico i loro giochi recenti e futuri sul grande schermo dell'eccellente cinema Broadway di Nottingham. Habituè di GameCity, Jonathan Smith di Traveller's Tales ha tenuto un'incantevole presentazione di *Lego Star Wars: La Saga Completa,* nel corso del venerdì a tema, di fronte a un rapito pubblico di bambini, alcuni dei quali

Il cinema Broadway, ristrutturato di recente, ha ospitato gran parte delle conferenze dedicate al pubblico generico, e si è rivelato il punto focale perfetto per il festival. Braben e Takahashi sono quasi riusciti a fare il tutto esaurito per la sala principale. Altri luoghi d'interesse includevano le gallerie e un tea shop

L'artista John Burgerman (in alto a sinistra), un laureato di Trent, ha visto il suo lavoro mostrato con quello di studenti e insegnanti (a sinistra) mentre David Doak di Free Radical (in alto a destra) era sul demo multiplayer di *Haze*

non si sono vergognati di correggerlo su alcune nozioni di Star Wars (o sul design del gioco).

Momenti di così genuino contatto tra giocatori e creatori non erano rari (Takahashi che saltava a piedi nudi giù dal palco per far controllare *Noby Noby Boy* al pubblico era un altro esempio incoraggiante), e i giochi apparivano fantastici sul grande schermo. Ma pur essendo efficace, i publisher non sono ancora avvezzi a questo metodo di presentazione, esitando a rilasciare materiale fresco e sostanzioso. *The Outsider* e *Noby Noby Boy* erano fastidiosamente eterei, e la demo del multiplayer di *Haze* di Free Radical era l'unico altro scoop.

Simons asserisce che, tentando di assicurarsi il codice giocabile, i publisher trattavano solo in termini di quantità di spazio sullo showfloor e di numero di postazioni demo, senza capire che GameCity non funziona così. Era senz'altro presente un tendone affollato di postazioni sulla piazza del mercato di Nottingham, ma Simons è scettico sul fatto che questa sia l'epitome della presentazione pubblica dei giochi. "Penso che questo in realtà sia un palliativo. In tutta onestà sono tentato di fare molto meno il prossimo anno, perchè non penso che ciò serva a molto. Le cose sono valide quando vengono inserite nel contesto e presentate a dovere. Ma un ammasso di demo lo si può mettere ovunque, anche ai grandi magazzini. I giochi non sono molto bravi a spiegarsi da soli". Simons è convinto che uno schermo gigante sulla piazza che mostrava *Wii Sports* giocabile avrebbe funzionato meglio, ed è difficile dargli torto, anche se il gioco Nintendo è quasi l'unico a essere adatto allo scopo.

GameCity, ovviamente, possiede altre sfaccettature. Supportato com'è dall'Università Trent di Nottingham, il festival permetteva agli studenti di cercare un lavoro direttamente sul campo, grazie anche a sessioni di portfolio *one to one* con artisti Sony e lezioni sull'art e il sound design, tristemente molto poco frequentate. Ma GameCity ha anche coinvolto due delle più importanti, e più scandalosamente ignorate, categorie del pubblico pagante: bambini e genitori.

I bambini giocavano con i mattoncini Lego, sperimentavano con semplici software di sviluppo e rimanevano a bocca aperta al tè con Darth Vader e il suo plotone di Stormtrooper, mentre i loro genitori fugavano le loro preoccupazioni con Smith e Jim Cliff di BBFC (British Board of Film Classification). Il secondo ha tenuto anche un affascinante e istruttivo discorso sul processo di certificazione BBFC; che si sia d'accordo o meno con le sue decisioni, dev'essere un esempio per il nostro Paese che l'Inghilterra abbia un corpo votante così aperto, che capisce i giochi a fondo e prende le sue responsabilità seriamente.

Anche il mondo videoludico indipendente era ben rappresentato; la mostra Indiecade, che presentava giochi da provare e pezzi d'arte interattiva, era una selezione ben pensata e sempre brulicante di giocatori. Sfortunatamente, la visione di uno spezzone di Playing Columbine, il documentario di Danny Ledonne sul suo controverso gioco homebrew *Super Columbine Massacre RPG*, ha smascherato un lavoro fin troppo indulgente e acritico, soffocando le possibilità di dibattito su quella che avrebbe dovuto essere una delle sessioni più stimolanti e profonde del festival.

L'entusiasmo di Nottingham nell'ospitare GameCity, oltre al centro storico compatto e alle ottime location del festival, rendono possibile questo evento unico nel suo genere. È un peccato, quindi, che la popolazione della città non sia abbastanza grande da guadagnargli l'attenzione dei media, lo status e il pubblico che meriterebbe. Ma a parte tutto, è un sollievo frequentare una celebrazione dei videogiochi così libera da chiusure mentali e preoccupazioni, così meritevole del termine 'festival'.

"La cosa che trovo più frustrante della maggior parte delle conferenze non accademiche è che tendono a partire da una posizione di difesa", conclude Simons. "Se qualcuno attacca i videogiochi noi li difendiamo, ma presumiamo comunque che una qualunque persona intelligente realizzerà che in termini tecnici, estetici o culturali, si tratta di un medium interessante. Per questo non dovremmo fare apologia".

Si potrebbe pensare che il festival fosse troppo orientato su Star Wars, ma in realtà non era tutto religioni ascetiche e antiche armi. Anche il Re di tutto il Cosmo meriterebbe una religione tuta sua, ovviamente

Giochi italiani

GameCon arriva alla sua seconda edizione per dimostrare che alle parole bisogna sempre affiancare i fatti

È sempre facile puntare il dito e dare giudizi sulla non troppo rosea posizione che l'industria videoludica riveste nel nostro Paese, ma non capita spesso che qualcuno faccia un coraggioso passo avanti per esaltarne il valore. Il videogioco si limita così a essere un settore di contorno, accompagnando eventi dedicati al cinema, alla musica o al fumetto. Ma le cose, da un po' di tempo a questa parte, sembrano pronte a cambiare.

Svoltosi nuovamente presso la Mostra d'Oltremare di Napoli, GameCon ha invece posto le basi per divenire il primo e principale punto di riferimento dell'industria italiana. "Attualmente non abbiamo stime precise, ma siamo già riusciti a bissare il successo dello scorso anno", afferma **Claudio Curcio**, organizzatore dell'evento, durante l'ultima giornata di fiera. "GameCon è ancora troppo giovane per ospitare le grandi aziende internazionali, ma la partecipazione da parte delle realtà nostrane sta crescendo. E questo è un fattore molto importante".

L'evento si è configurato a livello superficiale come la classica fiera mercato, ospitando numerosi espositori e stand dedicati all'acquisto dei più svariati prodotti, offrendo inoltre una lunga serie di eventi e tornei che intrattenessero i presenti. Non è mancata all'appello Intel, che anche quest'anno ha organizzato, all'interno di un'enorme area PC, l'ormai immancabile appuntamento con il Friday Night, serie di competizioni e tornei che hanno riunito giocatori provenienti da tutt'Italia (e non solo).

Ma nonostante sia ancora lontana dagli standard fieristici internazionali, la partecipazione delle principali realtà del panorama italiano, e la presenza di un interessante programma di conferenze e interventi, ha catalizzato sensibilmente l'attenzione della stampa specializzata. Tutti i riflettori di questa seconda edizione erano infatti puntati sulla conferenza Game in Italy, la quale ha ospitato per un'intera giornata numerosi dibattiti da parte di nomi importanti [vedi pagina 060]. "Sono molto fiero del successo ottenuto con questa prima edizione di Game in Italy, dal momento che siamo riusciti a riunire tutti i grandi nomi e a soddisfare pienamente il pubblico", continua Curcio. "Uno degli obiettivi principali di GameCon è quello di far relazionare i diversi addetti ai lavori, cercando di aiutare il settore a crescere e a maturare. Credo che con Game In Italy ci stiamo riuscendo".

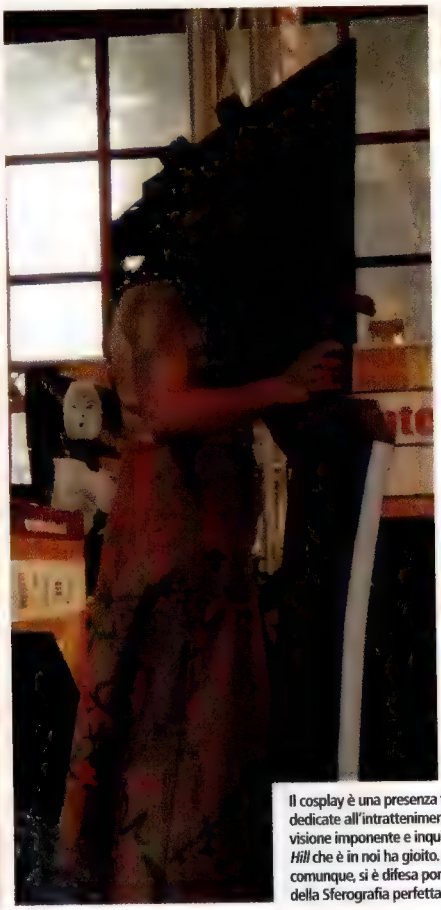
Ma GameCon non è stato teatro solo di Game in Italy, riuscendo ad attrarre importanti ospiti e interessanti espositori, che hanno senza dubbio arricchito la mostra ludica partenopea. Tra gli espositori meritano una menzione d'onore i ragazzi di Illusionetwork, che nostante i tempi ristretti e un organico di sole 5 persone sono riusciti a presentare due valenti progetti: *The Vible Dark* e *Voyager*. Per quel che concerne il primo, si tratta di un action game in terza persona che miscela in chiave dark elementi da FPS alla *BioShock*, da stealthgame alla *Splinter Cell* e da avventura grafica. Il tutto utilizza la tecnologia PhisX ed un ottimo motore grafico realizzato internamente. Il loro secondo progetto è invece un editor 3D per cellulari, realizzato con perizia e semplice da usare, che consentirà agli sviluppatori di creare giochi 3D con il minimo spreco d risorse ed energia e che sarà probabilmente adattato anche per palmari.

Meritevoli di citazione anche i ragazzi di AIV (Accademia Italiana Videogiochi) che tramite il loro stand hanno mostrato alcuni titoli e tutto il loro talento,

Benché GameCon debba ancora raggiungere gli standard fieristici internazionali, il programma delle conferenze ha catalizzato sensibilmente l'attenzione della stampa specializzata

Dopo l'articolo di Game Pro sull'incompiuto *Outcast II*, Carlo Fabricatore ha descritto nei dettagli i punti di forza e di debolezza del progetto, mostrando anche un notevole trailer del gioco

Sopra: Claudio Curcio, organizzatore di GameCon



Il cosplay è una presenza fissa nelle fiere italiane dedicate all'intrattenimento. Piramid Head era una visione imponente e inquietante, ma il fan di *Silent Hill* che è in noi ha gioito. Lulu da *Final Fantasy X*, comunque, si è difesa portando con sé una tavola della Sferografia perfettamente funzionante

contribuendo a sfatare il mito che vede l'Italia come una nazione carente di promesse nel settore dello sviluppo videoludico. AIV si è inoltre riconfermata come un'importante realtà del settore, anche grazie alla partecipazione di Raoul Carbone e Luca De Dominicis a Game in Italy.

Presente in fiera anche Kalicanthus Entertainment, che si occupa della distribuzione gratuita via Internet e della gestione di MMOG. Tra i suoi titoli possiamo citare *Berserk Online*, gioco incentrato sui duelli di carte alla Magic, di cui è stato organizzato all'area Intel un interessante torneo, *Sphere*, un MMORPG sviluppato in Russia e distribuito in Italia dai ragazzi di Kalicantus dopo una completa localizzazione in italiano, e *Cybergame*, un fight game di ambientazione futuristica.

Tra i vari stand appariva inoltre interessante quello di Adventure Planet, società che si occupa principalmente della distribuzione di avventure grafiche di stampo classico, riuscendo persino a produrre alcuni titoli come *Ghost in the Sheet*, non solo sviluppato in Italia, ma presentato persino in occasione di GameCon 2007.

Ma la vera sorpresa della manifestazione sono stati gli incontri con importanti personalità del settore per discutere dei più disparati argomenti (dai serious game, i giochi realizzati per fini di apprendimento, alla tavola rotonda sulla violenza nei videogiochi), e gli annunci di Milestone e Artematica, che tramite Game in Italy e alcuni eventi da loro organizzati hanno esaurientemente presentato rispettivamente *SBK 08* e *Julia*. Il primo titolo, che non ha bisogno di presentazioni, è apparso al pubblico in una versione già buona ma, nonostante la data di uscita relativamente vicina (primavera 2008), non del tutto convincente in termini di animazioni, che non apparivano fluide come dovrebbero, di fisica delle ragdoll e di contatto con gli avversari. Buoni invece la dinamica dei tessuti e il sonoro. Abbiamo comunque fiducia negli sviluppatori che, per quel che concerne la creazione di titoli next-gen, sono alla loro prima esperienza. Ancor più interessante *Julia* che, presentato durante l'intervento di Artematica per Game in Italy, ha mostrato ottime potenzialità, anche grazie a una storia che si preannuncia affascinante e alla licenza del fumetto. Peccato che la presentazione sia stata incentrata sulla storia e sul concept, insieme a un riuscito video realizzato dagli storyboard di una cut scene del titolo, tralasciando del tutto gli accenni alle caratteristiche del gameplay. Il gioco, comunque, è ancora in fase di pre-produzione, dunque la riservatezza dello sviluppatore era da aspettarsi.

La seconda edizione di GameCon appare quindi ben riuscita e meglio organizzata della precedente: si ravvisa dunque una crescita rispetto all'anno scorso. Il fatto di tenersi nel Meridione scoraggia forse chi si trova in nord Italia dall'intervenire, ma allo stesso tempo rappresenta un fatto importante: che il sud ospiti una manifestazione con tali potenzialità, e soprattutto che il desiderio di attivarsi dell'organizzazione sia così notevole, non può che giovare all'abbattimento tanto dei pregiudizi contro una zona ritenuta solitamente poco ricettiva, quanto di quelli che attanagliano l'industria nostrana e il videogioco tutto.

L'incontro sui serious game tenuto da Vittorio Scarano (con un intervento di Carlo Fabricatore di Initium Studios) era molto più interessante di quanto le premesse avrebbero lasciato supporre: sentir parlare di videogiochi che pur divertendo hanno primariamente lo scopo di veicolare un'informazione, addestrare del personale o fare da tutorial per operazioni complesse apre la mente al potenziale del gioco nella didattica

Takahashi scherza dicendo di essere "annoiato", ma ammette: "Non mi piace l'espressione unilaterale. Sono entrato in Namco per restare in equilibrio tra ciò che si deve fare e ciò che voglio fare"

CULTURA

La vita è un gioco

A Nottingham, il creatore di Katamari Damacy gioca e si diverte

Keita Takahashi, creatore del cult *Katamari Damacy*, ha annunciato di voler creare un parco giochi per la gente di Nottingham. Il designer ha rivelato il suo progetto durante la sua keynote al GameCity [vedi pagina 010], dove ha inoltre parlato dei suoi sandali preferiti, della sua filosofia sul design di camion, della sua ossessione per Miffy e del giardinaggio come forma di vendetta, mostrando poi il suo prossimo gioco, *Noby Noby Boy*, per la prima volta.

Il progetto per il parco giochi prese forma quando il direttore di GameCity Iain Simons lesse un'intervista in cui Takahashi affermava di volerne realizzare uno. Dopo essersi assicurato l'artista/designer come oratore (e aver verificato che ne avesse veramente l'intenzione), Simons ha scritto una proposta e ha iniziato a raccogliere consensi nel consiglio cittadino e le due università.

Gli accordi si trovano ancora a uno stadio preliminare, ma il sito attualmente favorito è un vecchio parco bisognoso di restauri nell'University Park, vicino al Lakeside Arts Centre. Lo abbiamo visitato assieme a Takahashi in un mattino nuvoloso, il giorno prima del suo discorso. Nonostante il tempo non ottimale è sembrato rapito dal luogo, continuando ad allontanarsi durante la conversazione per provare l'equipaggiamento e scattare fotografie del panorama. Ha già pensato di installare un'elica a vento sulla rete scalabile e di decorarla con centinaia di LED colorati.

"Sto cominciando a stancarmi di creare solo videogiochi. Volevo fare qualcosa in un'area diversa, ma comunque simile. Ho pensato che questa fosse una buona idea per iniziare"

"Voglio davvero farlo", annuncia più tardi, dopo aver guardato fuori dalla finestra per qualche tempo. "Ma non capisco perché tutti ripongano in me tanta fiducia!", aggiunge subito con la sua tipica risatina schiva.

Sono tuttavia numerosi gli ostacoli che questo progetto dovrà affrontare, dalla politica locale alla distanza geografica, ma l'organizzazione del parco sembra estremamente disposta ad assecondare la sua visione. Da parte sua, Takahashi è ansioso di trovare un altro modo per esprimersi. "A essere completamente onesto, sto cominciando a stancarmi di creare solo videogiochi", ha detto. "Volevo fare qualcosa in un'area diversa, ma comunque simile. Ho pensato che l'esercizio fisico fosse una buona idea per iniziare". Alla domanda di come si senta a creare qualcosa di fisico e permanente anziché di virtuale risponde con difficoltà, consapevole della libertà estrema che i videogiochi gli consentono: "Non vedo l'ora. Ma mi preoccupano i limiti del possibile".

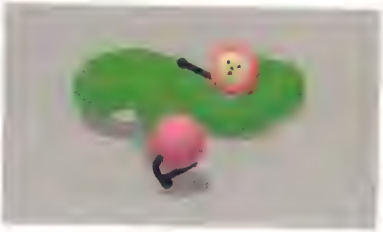
Il luogo, dice, è "molto meglio di quanto mi aspettassi. I dintorni sono davvero graziosi. Spero che tutto ciò prenda forma e che qualcosa possa concretizzarsi".

Per quanto l'affascinante stile artistico di Takahashi possa far presa sui curatori del Lakeside Centre, è la sua irrefrenabile ricerca dell'azione e del gioco a rendere il progetto del parco davvero allettante. "Al momento, vorrei solo creare un parco dove i bambini

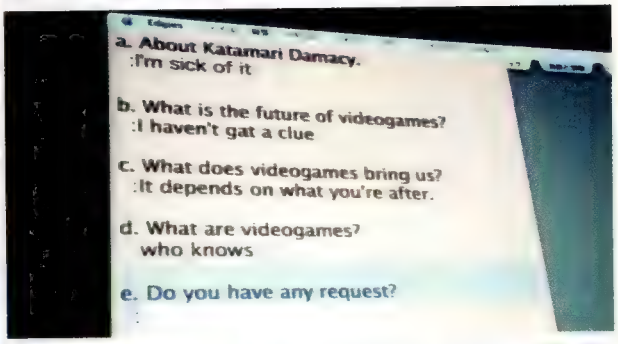
Un eroe estendibile

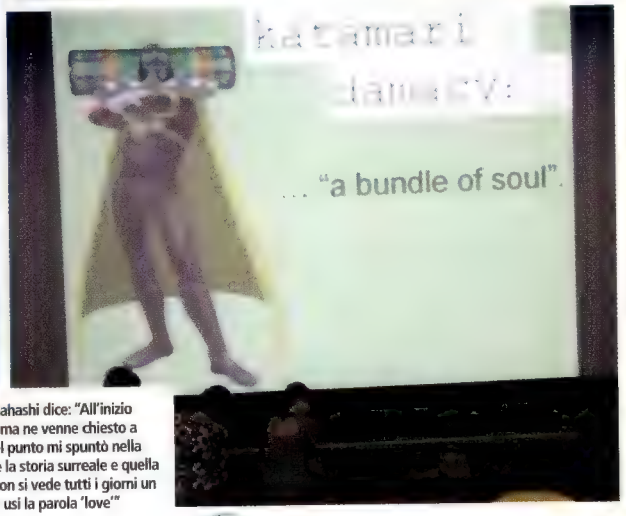
Come unire pattinaggio sul ghiaccio e bungee jumping

La demo di *Noby Noby Boy* mostrata da Takahashi al GameCity era priva di audio e di sfondi, e consisteva unicamente in un gruppo dei 'boy' allungabili del gioco che correvano su un piano grigio saltellando con un gruppo di animali. Ogni estremità del boy viene controllata con uno stick analogico, e tirandole in direzioni opposte la creatura, inizialmente compatta, balza su come un serpente comicamente nervoso. Come in *Katamari*, la risposta ai controlli è dotata di una deliberata, molle inerzia, che provoca la sensazione di star controllando due pattinatori sul ghiaccio legati insieme da una corda elastica da bungee jumping. I boy possono spiccare salti assurdamente alti roteando in aria, ma possono anche ingoiare gli animali e poi risputarli. Attualmente, però, non sembrano in grado di intrecciarsi con loro stessi o l'uno all'altro, cosa prevedibile ma anche leggermente deludente. L'interazione affascina all'istante come in *Katamari*. L'unica differenza è che quel concept, una volta capito, riusciva a creare da sé il gameplay; qualunque idea di game design nascosta in *Noby Noby Boy*, invece, sarà molto più difficile da portare alla luce.



Takahashi pensa che i tir dovrebbero avere un aspetto grazioso, scarabocchiando su una foto per dimostrarlo. Durante la presentazione (sotto) ha digitato le sue risposte, cancellando però l'ultima domanda





Di *We Love Katamari* Takahashi dice: "All'inizio volevo crearne uno solo, ma ne venne chiesto a gran voce un altro. A quel punto mi spuntò nella mente l'idea di mischiare la storia surreale e quella del mondo reale. E poi, non si vede tutti i giorni un videogioco che nel titolo usi la parola 'love'"

abbiano voglia di togliersi le scarpe e cominciare a correre a perdifiato", dice semplicemente.

Come ovvio per un uomo che schizza continuamente disegni mentre parla, la presentazione di Takahashi viene condotta 'live' sul desktop del suo MacBook: egli disegna, sposta minuscole finestre che mostrano filmati slapstick e si balocca con Google Earth. Le sue metodologie non ortodosse e le inusuali tematiche di discussione convergono tutte su un punto di fondamentale importanza: tutto è un gioco per quest'uomo, che tramite una lunga analogia compara la sua ossessiva missione di ottenere gadget di Miffy tramite una raccolta di sticker al level up del personaggio di un GdR.

"Penso che qualunque attività che sia piacevole da portare avanti racchiuda in sé qualcosa di ludico. Ma rispetto a come viviamo oggi, il gioco è una specie di categoria separata che va evocata nei momenti adeguati. La mia opinione personale è che ogni routine giornaliera dovrebbe essere divertente, ma al momento non mi sembra sia così. La mia idea è rompere la barriera e integrare le due aree".

Nel frattempo, comunque, l'ufficio paga di Takahashi in Bandai Namco gradirebbe da lui la materializzazione di un'altra fetta di gioco. Descrivere a parole *Noby Noby Boy* gli causa impaccio. "Ho tentato di spiegarlo ai miei colleghi e capi in ufficio, ma non ci sono riuscito molto bene", confessa. Alla fine del discorso, dunque, accende una PS3 e lo gioca per e con il pubblico sullo schermo del proiettore, distribuendo controller tra la folla.

Si tratta comunque di un gioco che non ha ancora una forma del tutto definita. Takahashi ammette che dovrebbe essere già completo, e puntualizza che, oltre ad 'allungare' e 'libero', la parola 'noby' può voler dire anche 'rinviare'. La demo mostrata è semplice ma trascinante [vedi box 'Un eroe estendibile'], portando a chiederci se stia creando un gioco o un puro e semplice giocattolo virtuale.

"Io penso che non dovrebbe esserci alcun obiettivo. Dovrebbe essere flessibile, e ogni giocatore dovrebbe essere libero di goderne come preferisce", dice. "Ma capisco anche l'importanza di determinare degli obiettivi, che renderanno più facile al giocatore capire cosa fare. È una domanda difficile. Se parliamo di *Noby Noby*, c'è un obiettivo generico, anche se non ne capisco davvero la necessità".

Chiedendosi perché non tutti abbiano uno spirito giocoso quanto lui, Takahashi si improvvisa filosofo: "Nella vita non tutti hanno un obiettivo: forse è per questo che si preferisce che i giochi ne abbiano uno".

OUT THERE

FUMO DI Wii

Una delle più grandi delusioni del Wii di Nintendo viene dal fatto che, pur con tutta la sua retrocompatibilità, non è possibile in alcun modo utilizzare il vecchio pad del N64 per godersi i classici del tempo. I suddetti controller, dunque, dovevano essere rimasti sul groppone di un ragazzo intraprendente che ha recentemente combinato un hobby all'altro, trasformando un pad N64 inutilizzato in uno strano strumento per fumare. Al momento di andare in stampa non è ancora ben chiaro se la sua ricompensa sia stata un aumento delle abilità videoludiche o una semplice ispirazione a visitare la dispensa per qualche biscotto ai cereali.

SOUND BYTES

"Mario si è comportato in modo eccellente, eccezionale. Sì, ci siamo tenuti la mano tutto il tempo, su e giù, di qua e di là. Super! Super mega Mario. Giusto?"
È possibile che **Buzz Aldrin** abbia preso dei funghi insieme a Mario nel loro volo a gravità zero per promuovere *Galaxy*?

"Qual è la mucca e qual è il latte? Penso che Harmonix sia la mucca."
La mungitrice di EA, il vicepresidente David DeMartini, spiega al Wall Street Journal perché Harmonix, e non Red Octane, sia stato un ottimo acquisto

"Sì, gioco ai videogiochi. *Halo* va bene perché si tratta di sparare agli alieni... a quelli ultra violenti posso giocare per un'ora, dopo di che mi sento a disagio. In *Vice City*: oh, sì, va bene, ho rubato 18 macchine. Adesso ne ho avuto abbastanza! Non ho molto tempo libero, altrimenti è probabile che lo brucerei giocando ai videogiochi."
L'attore **Daniel Craig** confessa di essere dedito ai videogiochi prima che gli venga chiesto se è imbarazzato da questa abitudine (la sfortunata risposta è stata: "Assolutamente")

"Sono stato molto affascinato da *LittleBigPlanet*. Non sapevo che appartenesse alla piattaforma [Sony]."
Metti via quegli artigli, **Reggie Fils-Aime**

"Stephen Colbert ha ospitato Will Wright nel suo show e lui ha preso a cazzotti il Mii di Nancy Pelosi in *Wii Boxing*. Queste azioni decisive hanno conquistato il nostro voto."
Mark Wilson, CEO di Gamecock, spiega perché il publisher sostiene il comico americano Stephen Colbert nella campagna presidenziale

"Volete sfidare i ragazzo [sic] al loro stesso gioco e batterli ogni singola volta? Stanche delle altre pubblicazioni sui videogiochi che ignorano tutti i vostri titoli preferiti in favore degli ultimi giocattoli per maschietti?"
La 'recensione' di **Play.com** su The Girl's Guide to Gaming, Edizione DS, fa di tutto per rimuovere il gap tra i due sessi nel mondo dei videogiochi

INTERVISTA

Musica, Master Chief!

A tu per tu con Bungie dopo la fine della battaglia

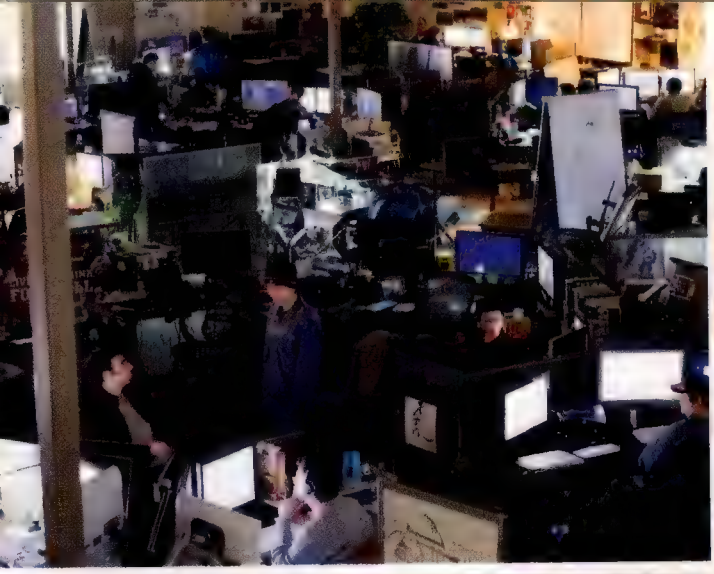
Come compositore, **Marty O'Donnell** (con Michael Salvatori) è responsabile di una delle colonne sonore più memorabili della storia dei videogiochi. Come direttore audio di Bungie, ha visto l'acquisizione della compagnia da parte di Microsoft e poi la sua fuoriuscita da essa. O'Donnell ci ha concesso un po' del suo tempo durante una vacanza per il suo trentesimo anniversario di matrimonio per discutere di *Halo*, dell'indipendenza e di cosa significhi lavorare in un'azienda 'assetata di sangue' come Bungie.

"Bungie è uno strano posto: c'è una mentalità da 'sopravvivenza del più forte'. Non si viene necessariamente investiti di un ruolo. Qualche volta più persone competono per una posizione simile"

La colonna sonora di *Halo* è una parte cruciale dell'esperienza che offre, in un modo del tutto inusuale nel mondo dei videogiochi. Com'è accaduto?
Venendo dal campo dei jingle, so quanto possa essere potente la musica da un punto di vista iconico. Quando ho iniziato con i videogiochi ho pensato: 'nessuno ha considerato la musica in questo modo, come uno strumento di marketing oltre che come un elemento che può potenziare l'esperienza di gioco'. Quando, nel 1999, abbiamo lanciato *Halo* a MacWorld, ho detto: "Paghiamo l'orchestra e facciamo le cose per bene". Ho gestito la musica per tutte le operazioni di marketing da quel momento in poi, in modo da essere sicuro che il suo valore iconico venisse sottolineato.

È direttore audio di Bungie, ma viene coinvolto anche nella sceneggiatura e nello sviluppo della storia. Bungie incoraggia questo tipo di collaborazione su un gioco?
Sono sempre stato piuttosto diretto: non mi limito a comporre musica. Lavoro sulla storia, con gli attori, sulla sceneggiatura, mi occupo del sound design e, mentre il gioco viene realizzato, penso a quale sarà il ruolo della musica, ma in pratica la inserisco soltanto più tardi. Bungie è uno strano posto: c'è una mentalità da 'sopravvivenza del più forte'. Non si viene necessariamente investiti di un ruolo. Qualche volta ci sono più persone che competono per una posizione simile e propongono delle ottime idee: allora vengono riuniti in una stanza e si vede chi vince. Ci sono scontri cruenti a volte, ed è una situazione alquanto tormentata. Io resto in attesa di vedere chi esce fuori da quella porta per dirgli: "Ok, hai vinto tu, grande. Andiamo a lavorare".

È entrato a far parte a tempo pieno di Bungie dieci giorni prima che venisse venduta a Microsoft.



Bungie si è impegnata nel trasformare il processo dello sviluppo di videogiochi da un'arte nebulosa a una scienza fredda e solida. Pur non amando il testing focalizzato dei concetti e delle idee, ogni livello affronta un rigoroso playtest prima di essere completato

Fotografie: **Charles Peterson**

L'indipendenza all'interno di Microsoft era importante per Bungie durante lo sviluppo di *Halo 2* e *3* tanto quanto è importante attualmente l'indipendenza da Microsoft. Allo sviluppatore era stato concesso il proprio complesso di edifici, dichiaratamente in stile bunker: una rarità tra gli impiegati di Microsoft

Adesso che Bungie è di nuovo indipendente, pensa che la sua vita cambierà di molto?
Oh, sì. I miei amici dicevano sempre: "Non lavorerai mai per una multinazionale". Così, quando sono finito a lavorare per Bungie, che poi è stata comprata da Microsoft, hanno detto: "Questa cosa non durerà". Non è mai stato un mio obiettivo essere un impiegato di una grossa multinazionale. E questo è anche lo spirito di Bungie: siamo rimasti distinti da Microsoft. E penso che Microsoft ci abbia sempre trattato in questo modo: ci hanno permesso di avere il nostro edificio, non hanno mai cercato di interferire con noi, perlopiù, dal punto di vista creativo, e il nostro rapporto ha funzionato. Ma era inevitabile che l'indipendenza fosse una componente fondamentale nel DNA di Bungie, qualcosa che tutti ci aspettavamo riemergesse. E penso che Microsoft fosse d'accordo.

Bungie si sentiva leggermente soffocata dall'essere parte di Microsoft?
Non penso che siamo arrivati al punto di sentirci soffocati, ma credo che Microsoft abbia compreso che avrebbe avuto prodotti migliori da una compagnia indipendente con cui mantenere ottimi rapporti. È questo il problema nell'essere di proprietà di qualcuno e quindi impiegati: le dinamiche degli incentivi e delle sanzioni non sono abbastanza forti. Abbiamo semplicemente pensato che sarebbe stato più salutare per noi, come piccola compagnia, essere più a contatto con il successo o il fallimento.

Come ci si sente nel vedere altri sviluppatori che lavorano su *Halo*?
Al mio livello, se scrivo un pezzo è mio per sempre. Se lo vendo a qualcun altro, lui può possederlo legalmente. Ma spiritualmente, da un punto di vista creativo, è la mia musica. Bungie ha inventato *Halo*, è la nostra creatura. Microsoft possiede l'IP, e noi della Bungie siamo perfettamente consapevoli che questa sia la realtà dei fatti.

È possibile che se fosse completamente sotto il nostro controllo potremmo pensare di fare cose diverse, con l'universo di *Halo*, rispetto a Microsoft, ma si tratta di una scelta che noi tutti abbiamo fatto. Quindi questa è una delle nostre motivazioni per dire: "per il prossimo IP che faremo, vogliamo che lo possieda qualcun altro, o vogliamo essere gli unici a controllarlo?". Siamo Bungie, non *Halo*, ma di certo *Halo* è la creatura a cui teniamo di più in questo momento.

Quindi cosa farete in futuro?
Abbiamo persone di grande talento che stanno lavorando su giochi completamente nuovi, dei quali non posso parlare. Posso dire solo questo: saremo i proprietari dell'IP.

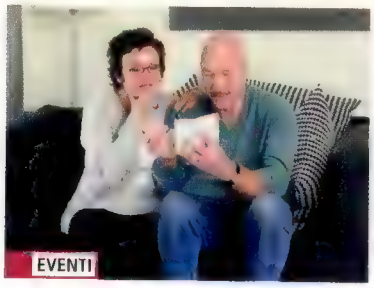
OUT THERE

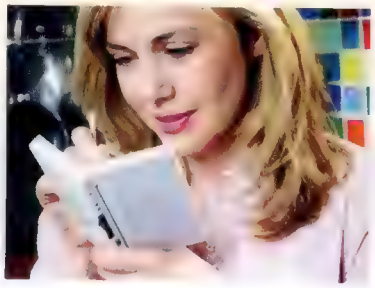
May this card help console you during this difficult time. I am very sorry for your loss.

CARTOLINA ROSSA

Con la quantità di ottimi giochi in circolazione attualmente, è difficile pensare a un momento in cui potrebbe essere meno conveniente beccarsi il fatale 'red ring of death' del 360. Quindi, se conoscete qualcuno che sia stato recentemente afflitto da tale cordoglio, perché non spedirgli uno speciale biglietto di condoglianze, disegnato appositamente per comunicare la vostra profonda partecipazione? Con un gradevole 'cerchio rosso' realizzato in cristallo rosso, la cartolina, prodotta dal membro di Etsy.com bsangel, contiene al suo interno un delicato messaggio: 'Possa questo biglietto esserti di consolazione durante questo momento difficile. Sono profondamente dispiaciuto per la tua perdita'.

www.etsy.com/view_listing.php?listing_id=7341845





Paine afferma che i titoli della Touch! Generation non puntano a 'terabyte e HD': mirano piuttosto a migliorare la vita delle persone attraverso esperienze interattive. Niente sparatorie, quindi

Nintendo dice addio al giocatore 'solitario e antisociale'

Il colosso nipponico apre le braccia a un nuovo pubblico, puntando a titoli che migliorino la vita e sacrificando i giochi tradizionali

Si è già discusso molto riguardo agli sforzi di Nintendo nel tentativo di attirare un pubblico più vasto, ma un evento svoltosi a Londra verso la fine di ottobre ha mostrato ancor più esplicitamente il sentiero che la compagnia ha deciso di intraprendere, e si tratta di un percorso che si discosta in modo evidente dalla tradizionale schiera di fan.

Svoltasi all'interno di una clinica nella zona orientale di Londra, la conferenza Nintendo Mind Body and Console è stata organizzata in maniera piuttosto semplice, mirata ad attirare uno specifico target di non giocatori (una strategia dimostrata anche dall'abbondanza di analisti, investitori e stampa non specialistica tra i presenti). L'evento sembrava poggiare su tre obiettivi principali: sottolineare i profitti di Nintendo, enfatizzare il suo parco software, e mostrare che i suoi giochi si sono allontanati dallo stereotipo del teenager 'solitario e antisociale', così come ha espresso il responsabile marketing di Nintendo UK, **Dawn Paine**.

Di certo, i recenti successi di Nintendo sono indiscutibili, benché resti difficile riconoscere che la compagnia abbia salvato da sola l'intera industria dall'orlo dell'estinzione, cosa che invece ha affermato il general manager inglese David Yarnton. È ovvio che la popolarità di Wii e DS ha contribuito notevolmente alla recente crescita dell'industria, e Yarnton ha mostrato una valanga di statistiche per confermarlo, dichiarando che il successo è da accreditare all'esplorazione, da parte dell'azienda, di mercati al di fuori del settore adolescenziale. Una carrellata dei successi Nintendo è diventata poi l'occasione per sottolineare come i due terzi degli attuali possessori di DS siano donne.

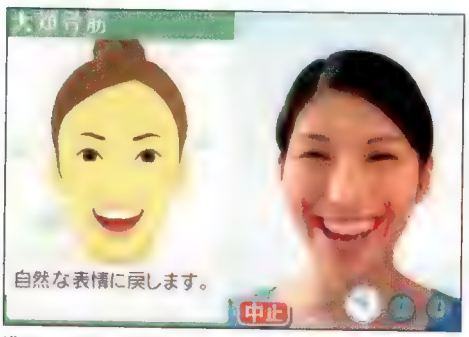
Questi dati risultavano però meno interessanti di quanto Nintendo volesse far credere, e sembravano sminuire, seppur in maniera indiretta, i fan tradizionali. Dando uno sguardo ai poster sparsi per l'evento, era chiaro come il classico modello del nerd fosse stato messo da parte in favore di foto, presumibilmente genuine, che mostravano il successo che Nintendo ha riscosso tra coppie di etnie differenti e donne ai fornelli. Infatti, una slide durante la presentazione di Paine presentava i modi in cui il gaming è stato finora percepito come una 'triste dipendenza che strappa il giocatore dalla realtà'. È stata poi proiettata un'immagine di un nerd capellone, che urlava stringendo tra le mani un pad, mentre veniva circondato da aggettivi tutt'altro che positivi. Ma piuttosto che negare questa percezione, Nintendo ha affermato che si sta rivolgendo a un diverso target, e che presto la compagnia diventerà sinonimo di 'salute, bellezza e fitness'.

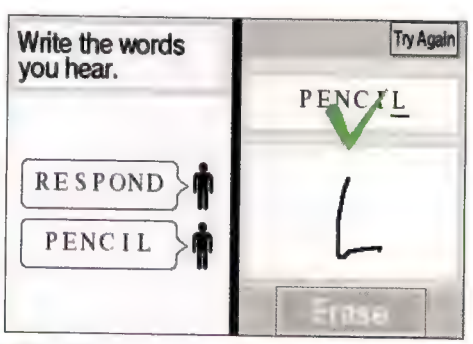
Nintendo ha affermato che si sta rivolgendo a un diverso target, e che presto si avvicinerà al dogma 'salute, bellezza e fitness'

Questo forte cambio di rotta, per usare le parole di Paine, sarebbe il risultato ottenuto grazie alla Touch! Generation di Nintendo che, a differenza dei giochi tradizionali, non "sostituisce la tua vita reale, ma si collega ad essa". Paine afferma che Nintendo non sta ignorando i giocatori tradizionali, e ciò è testimoniato da tre semplici esempi: *Metroid Prime 3*, *Zelda: Phantom Hourglass* e *Super Mario Galaxy*. Ovviamente non c'è nulla di sbagliato nell'attirare un nuovo pubblico (anzi, è incredibilmente proficuo), ma allo stesso tempo tali sforzi sembrano sminuire il valore che il medium si è guadagnato prima dell'arrivo di questo flusso di titoli accessibili, funzionali ma artisticamente scarni.

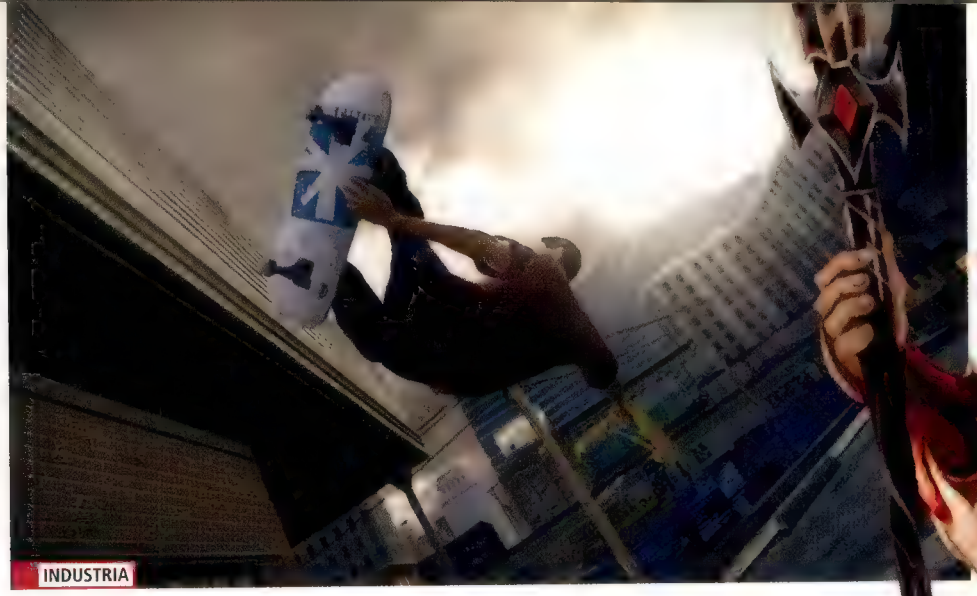
Japanmanship è sottotitolato "vita e sviluppo videoludico in Giappone", un eccellente riassunto di un sito nel quale potrete trovare qualsiasi cosa, dalle borsette di Louis Vuitton alle abitudini dei programmatori giapponesi. Dopo la recente interruzione estiva, JC Barnett è tornato a pubblicare nuovi aggiornamenti, il primo dei quali è stato un eccellente riassunto sulla posizione di Microsoft nel mercato nipponico, mentre quello successivo aveva a che fare con borse alla moda. Queste analisi di un'industria chiusa sono molto preziose, tutti i contenuti sono ottimamente scritti e spesso illuminanti, e lo slogan del suo shop online afferma "aumenta i miei profitti comprando inutili prodotti sovrapprezzo". Be', non si può certo negare che alle spalle vi siano persone oneste.

Sito:
Japanmanship
URL:
japanmanship.blogspot.com/





L'impegno reiterato di Nintendo verso i non giocatori grazie a titoli come *Face Training* e *Brain Training* (sopra) arriva insieme all'annuncio del presidente Satoru Iwata riguardo alle nuove applicazioni della tecnologia wireless su DS



L'incontro dei giganti

Vivendi e Activision si fondono per tentare assieme la conquista dell'industria videoludica

Alle volte pare che la storia dell'industria e il ritmo di un videogioco si somiglino in modo singolare: a momenti di calma piatta si alternano stravolgimenti, colpi di scena e attacchi mozzafiato che fino a un momento prima parevano impensabili. Nessuno, di fatto, si sarebbe aspettato una mossa come quella che Activision e Vivendi preparavano dietro le quinte se non ne fosse stato informato preventivamente. Il 2 dicembre 2007, i due colossi del publishing videoludico hanno infatti siglato l'accordo definitivo per la loro fusione in un'unica compagnia dal nome di Activision Blizzard. Entrambi verseranno ovviamente nel calderone le loro ingenti proprietà intellettuali, ma la manovra è importante soprattutto perché viene a creare la più grande sinergia tra titoli online e offline sotto una stessa bandiera esistita finora nel settore.

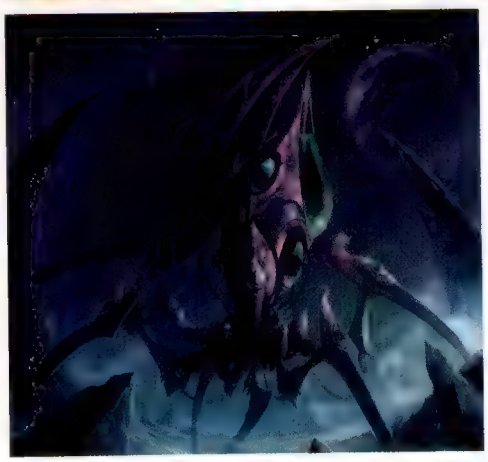
Vivendi, che grazie all'unione con Universal opera già in campi 'altri' come il cinema e la musica, apporterà all'affare licenze come *Crash Bandicoot* e *Spyro* e la linea dei prodotti Blizzard, da *StarCraft II* a *World of Warcraft*, che ha recentemente raggiunto i 9.3 milioni di abbonati, mentre Activision contribuirà con IP di estremo prestigio commerciale quali le serie *Tony Hawk*, *Guitar Hero*, *Call of Duty* e le licenze per i tie-in di Spider-Man, Shrek, James Bond e Transformers.

Difficile dire con certezza quale delle due società beneficerà maggiormente dalla manovra, anche se c'è da dire che il mastodontico installato di *World of Warcraft* sia in assoluto uno degli affari più proficui dell'industria

La manovra, in realtà, verrà portata effettivamente a termine soltanto all'inizio del 2008, e comporterà la conversione di parte delle quote di mercato di Vivendi in 293 milioni di nuove quote di Activision, e in parallelo Vivendi stessa acquisterà 62 milioni di azioni Activision, finendo col possedere il 52 per cento della nuova compagnia. **Robert Kotick**, Chairman e CEO di Activision, ha così commentato la fusione: "Si tratta di un evento cruciale nella continua trasformazione dell'industria dell'intrattenimento interattivo. Comprendendo in sé i leader dell'intrattenimento mass market e dei giochi online a pagamento, Activision Blizzard sarà l'unico publisher con posizioni di punta in tutti i settori di quest'industria in rapida espansione, raggiungendo così un pubblico più ampio e variegato possibile. Unendo le forze con Vivendi Games, Activision diverrà con effetto immediato il leader nel redditizio campo dei giochi online e acquisirà una larga influenza in mercati in rapida crescita come la Cina e la Corea, mantenendo allo stesso tempo una posizione di favore in Nord America ed Europa".

La potenza bruta e la gamma di titoli coperta da Activision Blizzard sono potenzialmente in grado di mettere in ombra persino una società 'tritatutto' come Electronic Arts

In un'epoca in cui gli accorpamenti delle aziende sembrano essere all'ordine del giorno, intimidiscono comunque le dimensioni della società che nascerà da questa unione: la potenza bruta e la gamma di titoli coperta da Activision Blizzard sono potenzialmente in grado di mettere in ombra persino una società 'tritatutto' come Electronic Arts, il che dovrebbe dirla lunga, nel caso molto improbabile in cui non se ne fosse ancora convinti, sul peso di una simile notizia all'interno del settore.



***StarCraft II* sarà probabilmente uno dei primi titoli Blizzard a essere pubblicati sotto il nuovo marchio, nonostante la sua data di uscita resti ancora da definire**

Avendo creato *Alien Vs. Predator* per Atari Jaguar nel 1994 e per PC nel 1999, Rebellion è ben preparata sulla serie, anche se invece di un FPS, *AVP Requiem* è un gioco in terza persona

INTERVISTA

Ribelli con una causa

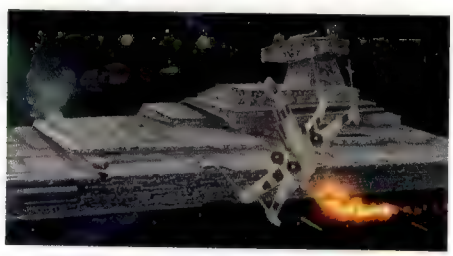
Jason Kinglsey di Rebellion ci parla di Alien Vs. Predator, di come fare fortuna nello sviluppo indipendente e di come realizzare un gioco in tempi brevissimi

La storia di Rebellion non è la stessa di altri indipendenti britannici. Mentre persino studi di successo come Bizarre scelgono l'ala protettiva di un publisher affiliato, Rebellion compra fumetti (possiede 2000AD) e lavora sodo come azienda che segue molteplici progetti e ha la reputazione di produrre ottimi titoli in tempi record. L'imminente *Alien Vs. Predator: Requiem*, realizzato in soli sei mesi, mette a confronto il passato dello studio come sviluppatore dell'*AVP* originale con il suo presente di concessionario di un titolo per PSP d'ispirazione cinematografica. Abbiamo fatto il punto della situazione con il CEO **Jason Kinglsey** al quartier generale di Rebellion a Oxford.

Rebellion sembra essersi specializzata nello sviluppo su PSP. Si è trattato di un caso o di una scelta voluta?
È piuttosto ironico, perché non è mai stato un vero obiettivo. Abbiamo sviluppato *Dead to Rights: Reckoning* [primo progetto PSP di Rebellion] per Namco in un periodo veramente breve: si trattava di un lavoro di pronto intervento. Siamo molto orgogliosi di quello che abbiamo ottenuto nei tre mesi e mezzo che ci sono voluti per realizzare il gioco.

"Alcune persone hanno detto che il middleware non funziona su PS3, che stanno ritardando l'uscita dei loro titoli, e si pensa: 'Pare che la gente stia faticando parecchio', ma noi non abbiamo avuto nessun problema"

Questi progetti per portatile con una rotazione veloce vi hanno aiutato a sopravvivere finanziariamente come studio indipendente?
La cosa ha i suoi vantaggi. Uno dei fattori di rischio per un indipendente è puntare tutto su un solo grosso titolo.



Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, uscito di recente, è un altro dei progetti PSP di Rebellion basati su un IP di alto profilo

Abbiamo operato una transizione che ci ha portato ad avere circa cinque titoli in sviluppo contemporaneamente, il che è fantastico perché fornisce un'ancora di salvezza. Possiamo tranquillamente gestire quattro titoli next-gen al momento, una cosa che detta così fa piuttosto paura.

Ma, attualmente, l'ambiente è ancora piuttosto duro per gli indipendenti, vero?
Da quello che sento in giro, è dura. A noi sta andando benissimo. Sembra non ci siano vie di mezzo tra l'opulenza e la carestia. Probabilmente è la transizione... noi non abbiamo avuto molti problemi con la tecnologia della PS3. Altre persone hanno detto che il middleware non funziona su PS3, che stanno ritardando l'uscita dei loro titoli, e pensiamo: 'Wow, pare che la gente stia faticando parecchio', ma poi noi non abbiamo avuto nessun problema. Abbiamo pianificato questa transizione e ci stiamo preparando per la successiva. Abbiamo creato un motore, sistemi e strumenti che possano essere all'altezza del cambiamento. A volte questa è una cosa difficile da far entrare nella testa della gente: bisogna programmare i codici in modo previdente, così da non dover buttare via tutto.

Deve essere strano veder tornare a casa *AVP* dopo tutti questi anni.
Fummo molto delusi quando Monolith ebbe l'incarico di fare *AVP2*, ma capimmo perché, visto che in pratica avevamo fatto quattro versioni del gioco, e a volte c'è bisogno di una nuova prospettiva. Ma poi è spuntata fuori questa opportunità ed è stato molto eccitante rivisitare il tutto utilizzando idee che avevamo coltivato in un angolo delle nostre menti durante quegli anni. Ci sono stati molti processi di approvazione: c'è sempre una certa tensione tra quello che ci piacerebbe fare e ciò che il produttore ci permette. Ma lo capiamo, perché succede il contrario quando ci capita qualcosa di relativo a Judge Dredd e Rogue Trooper.

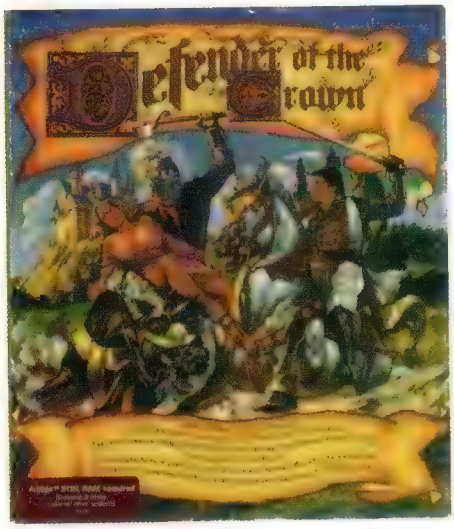
Pensa che il fatto di possedere 2000AD vi abbia dato una visione più chiara di come gestire con tatto gli IP di altre persone?
Penso lo abbia fatto. Abbiamo a che fare con domande svampite del tipo 'Rogue Trader dev'essere blu?'. È come chiedere se Sonic debba essere blu. Abbiamo imparato che non c'è bisogno di fare questo tipo di domande stupide.

Newswire

Sega lancia Mega 3D

Il 30 ottobre Sega ha iniziato a installare in Giappone la prima delle sue nuove attrazioni Mega 3D, che consiste in uno schermo che si estende a 360° intorno a un raggio centrale di 6 metri, e in un proiettore che mostra video 3D ad alta definizione. L'esperienza è pensata per essere interattiva, con i 20-25 giocatori che la sala può accogliere intenti a usare delle pistole per interagire con le immagini. Occhiali progettati *ad hoc* permettono di apprezzare l'effetto 3D, che è una combinazione di sfondi pre-elaborati e di elementi 3D in tempo reale. La qualità dell'audio è 6.1, e l'intera attrazione è controllata da PC. Non vi sono ancora notizie in merito a una versione europea.

OGI pone un netto distinguo tra il fenomeno dell'Abandonware generico e quello dei 'giochi liberati': il primo, pur basandosi sulla tacita tolleranza degli sviluppatori, resta un movimento illegale, mentre il secondo è il principio fondante su cui gli OldGamer operano

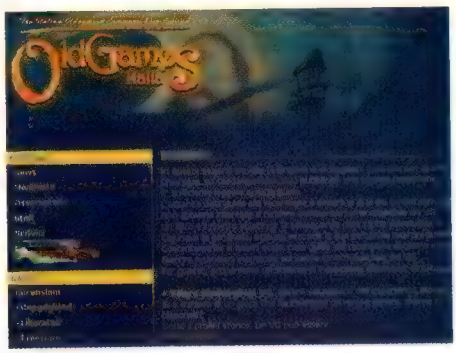


Sul sito è presente un vademecum su come scrivere recensioni adatte allo stile OldGamer. Queste devono essere "più critiche e meno descrittive, incentrate intorno al valore culturale del gioco e che spieghino il contesto in cui è stato pubblicato per poi rivalutarlo secondo i canoni attuali"

Videogiochi: un patrimonio da salvaguardare

Giocatori vecchia data, tra liberazione del software e musei videoludici

Riconoscere il videogioco come espressione d'arte rappresenta, pare, uno dei massimi tabù dell'era moderna, tabù di cui molti desiderano la caduta. E **Game Pro** con loro. La storia del settore rappresenta un patrimonio culturale da preservare, evitando così che le pietre miliari del passato finiscano nel cosiddetto 'oblio informatico'. Ed è in questa direzione che intende muoversi **Roberto Bertoni**, responsabile di OldGamesItalia.com, che ha recentemente esposto, durante un incontro intitolato Labirinti Digitali, l'evoluzione del suo progetto e gli ambiziosi obiettivi posti per il futuro. Nato sulla scia del fenomeno dell'Abandonware legale, o meglio dei 'liberated game', giochi che i creatori hanno spontaneamente deciso di rendere disponibili gratuitamente, OGI ha deciso di porre le sue fondamenta su tre pilastri principali, il primo dei quali è rappresentato dalla creazione di una community di *old gamer*. Tutti gli iscritti al forum, accomunati dalla stessa passione, hanno la possibilità di (ri)valutare i giochi del passato in chiave estremamente critica, elevandoli a espressione artistica e culturale, tenendo conto dell'impatto che hanno avuto sul panorama videoludico e sulla società in generale. Per questo motivo, lo staff ha stilato e reso disponibili delle linee guida da seguire per poter meglio scrivere un articolo di questo tipo, senza però porre alcun limite o costrizione ai suoi utenti.



il portale intende instaurare un dialogo con le software house, affinché queste autorizzino la libera distribuzione del loro vecchio software protetto ancora da copyright

Proprio per favorire la salvaguardia delle opere passate, il portale intende instaurare un dialogo con le software house, affinché queste autorizzino la libera distribuzione del loro vecchio software protetto ancora da copyright, cooperando con alcune delle grandi realtà dietro il movimento dei suddetti 'liberated game'.

Ma il traguardo più ambizioso che OGI intende raggiungere è quello di dar vita in futuro a un istituto che, così come avviene con le biblioteche per i libri, raccolga e cataloghi fisicamente tutto il software e l'hardware passato e presente, in modo tale da riunire e sintetizzare, all'interno delle stesse mura, gran parte della storia dell'intrattenimento videoludico. Roberto fa giustamente notare che club privati e archivi virtuali non bastano a colmare questa lacuna e l'assenza di una struttura reale non fa che sminuire il valore intrinseco del medium, privandolo così del rispetto che merita. Si intende coinvolgere e sensibilizzare istituti atti a conservare altri media ("progetto biblioteche"), per poi arrivare a fondare una struttura indipendente sul territorio nazionale, accompagnata da una sorta di museo virtuale che ne permetta anche la fruizione a livello extrageografico.

Oggi l'obiettivo è lontano, ma una cosa è certa: la direzione è quella giusta. L'attuazione del progetto potrebbe segnare un punto di svolta sia per la scena del retrogaming che per il settore videoludico nel suo complesso: per quanto il termine 'videoludoteca' possa suonare male, non neghiamo che l'idea di un museo interamente dedicato ai videogiochi, soprattutto nel Bel Paese, sia estremamente intrigante, oltre che di grande importanza.

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

L'Assemblea Generale dei Soci **AESVI**, l'associazione italiana dei publisher, ha confermato, nel corso della riunione tenutasi a Milano lo scorso 15 novembre, le cariche associative relative al biennio 2008-2009, mantenendo quindi nelle loro attuali posizioni il Consiglio Direttivo, il presidente e il tesoriere uscenti. Per i prossimi due anni, quindi, il Consiglio Direttivo dell'Associazione continuerà a essere composto dai tre produttori di piattaforme Microsoft (Maurizio Zazzaro), Nintendo (Andrea Persegati) e Sony Computer Entertainment (Gaetano Ruvolo), oltre che dagli editori Electronic Arts (François Storelli), Activision (Paolo Chisari), Ubisoft (Ricardo Cones) e Vivendi Games (Benoît Boutte). La Presidenza rimarrà ad Andrea Persegati (Nintendo), la Tesoreria a Benoît Boutte (Vivendi Games). "Fuori da ogni facile retorica, sono davvero felice di poter continuare a dare il mio contributo all'industria, e ringrazio i soci per la fiducia che hanno voluto accordarmi", ha commentato **Persegati**. "I punti di forza della nostra Associazione sono la compattezza e la comunione di vedute, e questo ci consentirà di affrontare qualsiasi sfida con serenità e con la massima determinazione".

SCEE ha lanciato lo scorso 20 novembre il PLAYSTATION Store dedicato agli utenti PSP, rendendo così possibile scaricare dall'apposito sito Internet giochi, filmati, demo giocabili e quant'altro per poi trasportarli sulla propria console portatile dal PC con il semplice collegamento USB. Alcuni dei giochi classici per PS One saranno *Crash Bandicoot*, *Medievil* e *Wipeout*.

Dallo scorso primo novembre è online il sito www.gioca360.com realizzato da **Microsoft**. Il portale è strutturato come un palazzo di sei piani, nel quale è possibile scoprire le varie possibilità ludiche offerte dall' Xbox 360 ed individuare quindi quelle più adatte ai vari tipi di consumatore. "Xbox 360 va incontro alle esigenze di ogni consumatore, anche di coloro che non sono videogiocatori esperti", ha dichiarato **Evita Barra**, responsabile marketing della divisione Entertainment e Devices di Microsoft Italia. "Un sito come Gioca360.com è la risposta al bisogno di divertirsi che tutti hanno, compresi coloro che non conoscono perfettamente il mondo di Xbox 360 e desiderano essere guidati nella scelta della soluzione di entertainment più adatta al proprio stile e alla propria personalità".

Il 22 novembre scorso si è tenuto al Limelight di Milano un evento dedicato alla presentazione di **Pro Evolution Soccer 2008** con la presenza di Gigi Buffon, Alena Seredova e Belen Rodriguez. La festa è stata organizzata per salutare il successo del titolo Konami, che in meno di trenta giorni dal lancio aveva già venduto oltre 610.000 copie, superando quindi di circa 60.000 unità il risultato della versione precedente e ribadendo la passione del pubblico italiano per il nostro sport nazionale.

Digital Bros, Konami e **Brand2Live** hanno realizzato il 18 dicembre la maglia di calcio più grande del mondo entrando così di diritto nel Guinness dei Primati. La superficie complessiva necessaria per battere il record precedentemente detenuto dalla Federazione Messicana di Calcio è stata pari a 5.280 metri quadrati, tutti ospitati dall'Arena Civica a Milano. I proventi derivanti dalla vendita delle magliette celebrative dell'evento sono stati devoluti a favore del progetto UNICEF: Scuole per l'Africa. **Raphael Galante,** amministratore delegato di Digital Bros., ha così commentato: "Siamo molto orgogliosi, grazie al successo di questo videogioco [*PES 2008*], di poter portare un aiuto concreto nella sfera del sociale, facendoci promotori di questa iniziativa volta a sensibilizzare un pubblico tanto ampio come quello degli appassionati di *PES*, giovani e meno giovani, su tematiche sociali e umanitarie. Questa volta il gioco abbandona lo schermo e diventa mezzo per migliorare il mondo in cui viviamo. Ringraziamo il Comune di Milano, l'UNICEF, Erreà e Brand2live che

insieme a noi contribuiranno a rendere il progetto Scuole per l'Africa una realtà".

Alla sede milanese di Electronic Arts, lo scorso 30 novembre, si è tenuta la tappa italiana del press tour dedicato all'atteso *Burnout Paradise*, che ci è stato presentato dal producer **Nick Channon**. Abbiamo potuto così constatare le migliorie apportate negli ultimi mesi, analizzare le interessanti modalità online, e sfidare personalmente Mr. Channon in un gara di salti e acrobazie che ci ha visti sconfitti dall'esperienza del producer britannico.

Lo scorso 28 novembre si è tenuta all'Università Milano Bicocca una giornata dedicata al nuovo software per lo sviluppo di videogiochi **Microsoft XNA Game Studio**. Durante l'interessante serie di incontri è stato possibile assistere a conferenze dedicate ai 'trucchi del mestiere', e alla situazione attuale dello sviluppo di materiale videoludico, con particolare attenzione al mercato italiano grazie alle relazioni di **Artematica** e **Milestone**, partner nostrani di Microsoft.

Activision, in collaborazione con **Xbox 360**, ha festeggiato l'uscita di *Guitar Hero III: Legends of Rock* con una serata dedicata alla musica dal vivo alla nota discoteca milanese De Sade. All'evento, presentato dal Trio Medusa e da Elena di Cioccio, hanno partecipato molte personalità della scena musicale tra i quali spiccavano **Federico Poggipollini** e i **Lacuna Coil** al gran completo, i quali possono vantare una loro canzone, Closer, nella tracklist del gioco. Durante l'evento è stato segnalato come le canzoni presenti nel titolo abbiano goduto di un sensibile aumento delle vendite, con punte del 200 % in più come nel caso di Knights of Cydonia dei Muse. Un successo celebrato da una sfida all'ultimo assolo tra **Paolo Chisari**, General Manager di Activision Italia e **Maurizio Zazzaro**, Country Manager della divisione Entertainment & Devices di Microsoft Italia.

Tempi rosei per la filiale italiana di **Atari**, che ha chiuso il bilancio del terzo trimestre del 2007 (dal primo luglio al 30 settembre) decisamente in positivo, con una crescita del 24% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente e del 78% rispetto allo scorso anno fiscale. Ciò viene ricondotto agli ottimi risultati registrati da titoli come **Obscure 2** e **Dragon Ball: Goku Densetsu**. Atari si augura, nel suo comunicato, di riuscire a registrare dati ancora migliori con il catalogo previsto per la battaglia di fine anno.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

5 novembre 2007 - 2 dicembre 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	396.289	6.198.325	20.284.183
PSP	274.226	2.364.713	6.992.329
Wii	199.902	2.999.605	3.945.429
PS3	182.758	958.301	1.428.960
PS2	46.476	683.078	20.851.065
Xbox 360	26.091	207.747	473.692
GBA	1300	49.420	15.348.359
GameCube	183	10.320	4.179.885

Classifica vendite console - USA

Settembre e ottobre 2007

Fonte: NPD

	Settembre	Ottobre	Vendite totali
Wii	501.000	519.000	5.067.600
Nintendo DS	495.000	458.000	13.625.300
Xbox 360	527.000	366.000	7.092.700
PSP	284.500	286.000	8.846.200
PlayStation 2	215.000	184.000	39.481.000
PlayStation 3	119.400	121.000	2.010.000

Halo 3, nel bimestre, totalizza la cifra record di 3.700.000 pezzi, mentre *Guitar Hero III*, solo a ottobre, piazza 1.172.300 copie tra le varie versioni. Da segnalare anche i totali di *Wii Play* (2.500.000) e *Pokémon Diamante/Perla* (3.600.000).

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

World of Warcraft, *Starcraft*, *Call of Duty*, *Guitar Hero*... li immaginate tutti sotto un'unica bandiera? Una serie di brand tanto potenti, da consentire praticamente il monopolio della scena videoludica, ovviamente comprensivo di online, a qualsiasi publisher. Parlando di monopolio, il pensiero vola automaticamente a Electronic Arts, il gigante in grado di fagocitare tutto e tutti, che però da quest'oggi ha ufficialmente un rivale dello stesso spessore, se non addirittura superiore viste le forze messe in campo. Vivendi e Activision sono da oggi insieme per la nascita di Activision Blizzard, nuovo marchio destinato a sconvolgere le nostre serate di gioco, con una serie di capolavori annunciati e un potenziale devastante sia a livello di idee che di budget. Un merging da 19 miliardi di dollari, che ha scosso anche il pianeta finanza, oltre che l'universo videogiochi, tenuto incredibilmente nascosto fino all'ultimo secondo e in grado di affossare qualsiasi concorrente. La sensazione è che questa mossa abbia innescato un qualcosa di irreversibile, stavolta sì, soprattutto per come l'avvenimento sarà percepito 'all'esterno'. Che i videogiochi ci fossero, esistessero, facessero indubbiamente parte di un settore in crescita esponenziale, era sotto gli occhi di tutti da tempo. Da oggi, forse, lo sdoganamento sarà ancora più semplice, parlando di fatto di una holding con tutte le carte in regola per conquistare palcoscenici ben oltre i soliti standard. Una strada intrapresa proprio dalla già citata EA che in tempo zero, secondo me, metterà le mani su Ubisoft per non lasciare offuscare una stella costruita a suon di milioni di dollari in tanti anni. E mentre una nuova guerra mediatica esplode, mentre secondo alcune voci un 6 a *Kane & Lynch* sarebbe costato il posto a un giornalista di Gamespot e ci si interroga su chi passerà il Natale migliore tra Microsoft, Sony e Nintendo, la domanda viene da sé: in tutto questo, noi guadagneremo qualcosa o è il caso di cominciare a preoccuparsi?

Sul blog di Alberto 'Eldacar' Belli, reperibile all'indirizzo **http://eldacar.blogspot.com**, trovate altre riflessioni sullo stato dell'industria italiana (e non solo)

Continua

Wii

Lanciato in Giappone, ha un successo travolgente: preparatevi a veder crollare diversi record

Activision Blizzard

Da Activision e Vivendi (con Blizzard) nasce un colosso che può sfidare persino EA

Wii

Link's Crossbow Training e Ghost Squad dimostrano che i controlli 1:1 su Wii sono possibili

Quit

Unreal Engine 3 e non solo

Un licenziatario di Epic ci sta provando, ma qual è il senso di questa mossa?

PS3

I costi sono così alti che il nuovo MGS deve vendere 1 milione di copie al day one. Solo su PS3

Il caso Gamespot

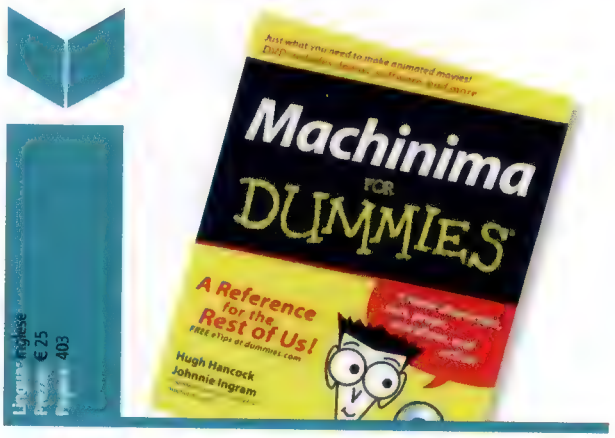
Il direttore editoriale di GameSpot licenziato per una recensione troppo severa? Massimo rispetto e solidarietà

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

THE ECOLOGY OF GAMES. CONNECTING YOUTH, GAMES, AND LEARNING

Katie Salen (a cura di), MIT Press, 2007

Curata da Katie Salen, una delle figure più importanti nell'ambito dei *game studies* (qualche anno fa ha scritto insieme a Eric Zimmerman The Rules of Play, un'approfondita disamina del game design in chiave accademica), The Ecology of Games è una splendida raccolta di saggi che esaminano le complesse interazioni tra videogame, giovani e apprendimento. Il volume fa parte di una nuova collana di MIT Press intitolata The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning e fa parte di un progetto triennale di ricerca etnografica intrapreso da alcune delle più importanti università americane (citiamo, *en passant*, UC Berkeley, University of Southern California, University of Madison-Wisconsin). Nello specifico, The Ecology of Games esamina l'influenza sociale, culturale e artistica dei videogame sulle giovani generazioni. Si tratta di un approccio radicalmente differente da quello a cui ci hanno abituato la maggior parte dei lavori pubblicati finora nell'ambito dei *game studies*, che privilegiano l'analisi formale dei testi rispetto a quella contestuale. L'ambizione di Salen è di mappare le pratiche sottese al divertimento elettronico, qui inteso come sistema ecologico, organico, dinamico. La raccolta beneficia dei contributi di pesi massimi come Ian Bogost, James Paul Gee, Jane McGonigal, Kurt Squire e Mimi Ito, affiancati dai saggi delle 'nuove promesse': Anna Everett,, Barry Joseph, Laurie McCarthy, Cory Ondrejka, Amit Pitaru, Tom Satwicz, Reed Stevens, S. Craig Watkins. The Ecology of Games segna una svolta importante nello studio dei videogiochi in quanto ci invita a ripensare completamente la questione dell'apprendimento ludo-digitale. Semplicemente indispensabile.



MACHINIMA FOR DUMMIES

Hugh Hancock e Johnnie Ingram, Wiley Press, 2007

Il machinima, tecnica che consente di creare dei filmati utilizzando i motori grafici dei videogame, gode di grande successo negli Stati Uniti e in Europa. In Italia, per converso, il formato è poco conosciuto. Il manuale per 'dummies' di Hancock e Ingram potrebbe tuttavia segnare un'inversione di tendenza. Pur essendo in lingua inglese, il testo è accessibile e chiaro e include un DVD-ROM. I contenuti, presentati in modo elegante e ironico, forniscono ai lettori tutti gli strumenti teorici e pratici per diventare dei neo-registi digitali. Considerando che uno degli autori (Hugh Hancock) è uno dei pionieri di questa forma d'arte, non c'era da dubitare sulla qualità del risultato finale. Il volume si apre con una spiegazione dei termini chiave del linguaggio cinematografico (inquadratura, stile, effetti di transizione, movimenti di camera etc.), per poi passare a una descrizione delle tecniche di narrazione e di sceneggiatura. Le tecniche di modellizzazione tridimensionale e di montaggio nonché le differenze che sussistono tra i vari motori grafici (*The Sims 2*, *World of Warcraft* e Moviestorm) sono illustrate in modo accessibile. Uno dei ventidue capitoli di questo corposo volume è dedicato alla spinosa questione del copyright nell'era dello *user-generated content*. Insieme all'altrettanto efficace volume di Paul Marino, 3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima (Paraglyph Press, 2004), Machinima for Dummies dovrebbe diventare un testo obbligatorio per tutte le scuole di animazione italiane. Il DVD include una potente applicazione per creare machinima (Moviestorm) e dieci machinima di splendida qualità. Utilissimo anche il sito ufficiale, machinimafordummies.com. Formidabile.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Dark Void

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** CAPCOM

Dalla Airtight di *Crimson Skies* tutto meno che un fumoso seguito. Jetpack, aerei e dischi volanti a elica si uniscono ai combattimenti aerei ravvicinati, un bell'onere sotto ogni punto di vista

Twelve Sky

FORMATO: PC **PUBLISHER:** GIGASSOFT

L'open beta aperta lo scorso mese ha permesso a tutti di ingaggiare un'epica battaglia di massa sul popolare MMO coreano. Vecchio di tre anni, il gioco sta per fare il suo debutto in Europa

Ghostbusters

FORMATO: 360, PC, PS3, PS2, Wii, DS **PUBLISHER:** VIVENDI

Il mito di un'intera generazione ritorna sui nostri schermi: certo, la recluta protagonista del gioco non avrà lo stesso carisma di un Bill Murray a caso, ma almeno avremo Slimer e Uomini dei Marshmallow in quantità

Iron Man

FORMATO: 360, DS, PC, PSP, PS2, PS3, Wii **PUBLISHER:** SEGA

Sega flette i suoi muscoli con un tie-in cinematografico multipiattaforma. Il lungo contratto con Marvel consente sequel basati su film e fumetti, come per la recente serie *Spider-Man* di Activision

It's a Wonderful World

FORMATO: DS **PUBLISHER:** SQUARE ENIX

L'incursione di Tetsuya Nomura su Nintendo DS, ambientata in una Shibuya che si muove a tempo di hip-hop, uscirà in Nord America per il 2008, aprendo uno spiraglio alla speranza di vederlo pubblicato anche da noi

Overlord

FORMATO: 360, PC **PUBLISHER:** CODEMASTERS

Ancora più tesori per il nostro castello, grazie ai tre pacchetti scaricabili. *Raising Hell* aggiunge nuove missioni alla storia, ulteriori mappe multiplayer e una modalità splitscreen in locale

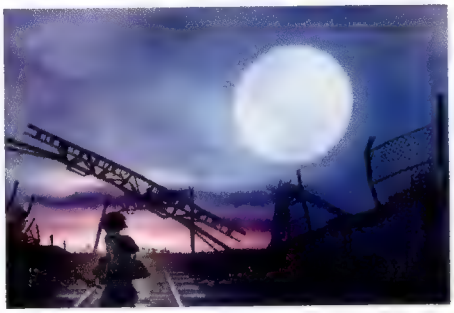
Nuovo progetto di Lucas e Bioware

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** LUCASARTS

È la nuova serie TV di Star Wars? Uno spin-off di Indiana Jones? Howard il papero? Dopo la lieve delusione di *Mass Effect* lo scorso mese, auspichiamo a un ritorno nella galassia lontana

Fragile

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** NAMCO BANDAI

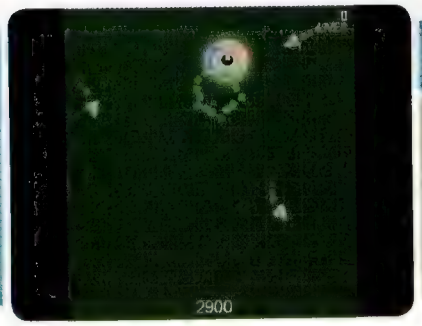


Dagli sviluppatori di *Baten Kaitos* ed *Eternal Sonata*, un JRPG dungeon crawler dalla fredda atmosfera lunare ambientato tra le rovine di un mondo ormai decaduto, cercando una luce andata perduta

Omega Five

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** HUDSON SOFT

Il nuovo e affascinante shooter di Hudson arriva su XBLA questo mese, introducendo un altro sistema di controllo a 360°. Da citare il cast umano e gli ambienti alla *R-Type*



❑ NET GAME DEL MESE

Altro mese, altra ondata di cloni di *Robotron*. Proprio quando pensavamo di aver visto praticamente ogni variazione possibile su questo concept, sorprendentemente, ci sono ancora degli stoici che continuano a spremere le ultime gocce di ingegnosità dal genere. Il creatore di *Colordefense*, 'Coolio Niato', aveva già innovato in questo campo con *Colorwars*, un gioco in cui bisogna cambiare il colore della nave prima di poter distruggere stormi di nemici dallo schema di colori analogo. *Colordefense* opta per un approccio passivo alla stessa situazione: invece di sparare ai nemici, bisogna defletterli con uno dei tre pannelli colorati che circondano la propria nave, rotando lo scudo per allinearsi al colore del nemico in arrivo. Ogni volta che un nemico colpisce, la nave viene sbalzata per lo schermo, risultando in una frenetica lotta per rimanere nel mezzo, dove si ha più tempo per reagire ai nemici laterali. Con una buona varietà di nemici e delle ondate sempre più veloci, il gioco si rivela una sfida, anche se dalla vita breve, ma il suo vero trionfo è semplicemente quello di rinfrescare un concept ammuffito.

...riservati. BioWare Corp., il marchio BioWare Corp., BioWare e il marchio BioWare, Mass Effect e il marchio Mass Effect, e Mass Effect Engine sono marchi registrati o marchi... Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox e i marchi Xbox sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation negli Stati

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

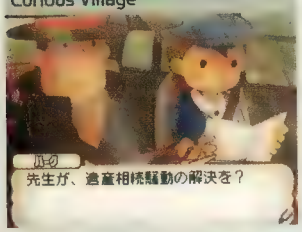
God of War: Chains of Olympus

La perfetta miniaturizzazione di un capolavoro, o almeno così sembra da quel che abbiamo visto. Inutile dire che Game Pro scalpita per poter continuare a massacrare bestie mitologiche
PSP, SONY

Alone in the Dark

Una serie troppo rispettabile per meritare lo scempio cui è stata sottoposta nel recente periodo. Un ritorno agli antichi fasti sarebbe auspicabile: speriamo che sia la volta buona
360, PC, PS2, PS3, Wii, ATARI

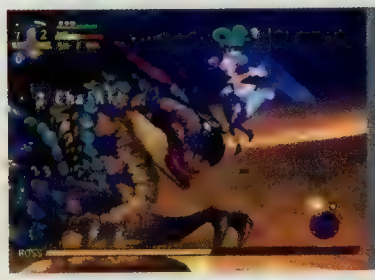
Professor Layton and the Curious Village



Un adventure atipico, con uno stile sognante alla Studio Ghibli. Level 5 afferma sempre di più la sua magistrale esperienza
DS, NINTENDO

Japan Connection

Se il Sol Levante viene eclissato dalla chiusura mentale



Prodotti squisitamente orientali come *Odin Sphere* sembrano oggi godere di un seguito mai avuto prima. Ma è un seguito che non ha in realtà nulla di nuovo, ed è solo per la poca lungimiranza dei publisher che non sono stati messi al pari dei prodotti autoctoni

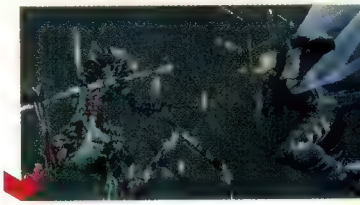
Sembrerà strano visto che gran parte del mercato è dominata da console orientali e il suo suolo è una delle madri patrie del videogioco oggi inteso, ma il Giappone viene ancora snobbato quando si tratta di giochi tipicamente nipponici. Occhioni e robot che sfidano le leggi della fisica sono tuttora lo stereotipo più diffuso secondo molti, e del resto i due titoli di Level 5 che proponiamo questo mese, *White Knight Chronicles* e *Jeanne d'Arc*, non fanno nulla per dimostrare il contrario. Sarà per questo che tanti puristi occidentali disprezzano il JRPG a causa di estetiche e gameplay diversi dai nostri e per questo bollati come cliché logorati.

Ma se da una parte quest'atteggiamento elitario dona un'aura di autorevolezza a chi lo assume, in realtà non fa che dimostrare miopia. Perché affermazioni del genere significano non accettare il fatto che anche noi abbiamo dei cliché, e il fatto di ritenerli giusti non vuol dire che siano meno abusati o migliori. E, ancora peggio, è dimostrazione di poca ricettività nei confronti delle altre culture.

È recente l'annuncio di *Odin Sphere* anche per l'Europa, ed è strano pensare che fino a neanche troppo tempo fa questi titoli stentavano uscire dalla loro patria, costringendoci a vederli con il binocolo. Per tanto tempo i publisher hanno deciso per noi cosa ci piacesse e cosa no, dandolo per scontato e non pensando neanche per un momento di optare per scelte più coraggiose. Perché è vero che il mercato si muove in un certo senso, ma è ovvio che non si muoverà mai in un altro se nessuno osa deviare dal suo corso. Solo di recente sono stati tentati esperimenti simili, che hanno dato frutti sì, ma che avrebbero potuto darli anche prima.

Ma poco sorprendentemente queste sono idee preconcette che toccano la fetta della popolazione non-gamer, se non addirittura hanno origine da essa. Le produzioni giapponesi, grazie a riconoscimenti occidentali, riescono sempre più a sdoganarsi, ma permane comunque quella sorta di diffidenza a tratti 'xenofoba' nei confronti di opere realizzate da chi ha una cultura diversa. Ed ecco quindi che capolavori cinematografici non vengono neanche considerati perchè "non rientrano nei canoni occidentali". Se da una parte questo non stupisce nessuno, stupisce un po' di più che ci sia ancora chi fa questo in ambito videoludico. Ed è triste leggere sui forum persone che credono ancora che i videogiocatori giapponesi comprino solo JRPG e passino tutto il giorno davanti ai pachinko.

Guglielmo De Gregori



028 Too Human
360

030 White Knight Chronicles
PS3

031 Jeanne d'Arc
PSP

032 The Outsider
360, PS3

033 The Club
360, PC, PS3

034 Devil May Cry 4
360, PS3

035 Bionic Commando
360, PC, PS3

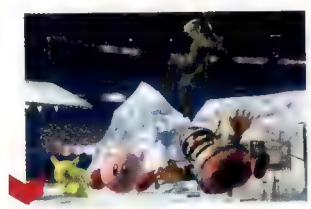
036 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
PC

036 Race Driver GRID
360, PC, PS3

037 Brütal Legend
360, PS3

037 Condemned 2: Bloodshot
360, PS3

038 Disaster: Day of Crisis
Wii



039 Super Smash Bros. Brawl
Wii

040 Aliens Vs Predator: Requiem
PSP

040 Apollo Justice: Ace Attorney
DS

041 Fire Emblem Radiant Dawn
Wii

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPO: **SILICON KNIGHTS**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **Q1 2008**

Too Human

Il monumentale lavoro di Silicon Knights comincia a mostrare il suo vero volto

Tutti ricordiamo cosa accadde all'E3 del 2006, quando Silicon Knights presentò *Too Human* in una versione troppo poco rifinita e avanzata per essere capita, specialmente da chi ha seguito poco questo progetto ultradecennale. Il gioco fu travolto dalle critiche e gli sviluppatori, scottati, si chiusero a riccio a lavorare, ben poco propensi a mostrare altre sezioni del loro titolo. Dopo la lunga chiacchierata dello scorso mese con Denis Dyack, torniamo però a parlare di *Too Human*, raccontandovi le ultime impressioni a seguito di un test eseguito negli studios canadesi di St. Catherine di Silicon Knights.

Ambientato in un setting fantascientifico mitologico che attinge a piene mani dal mondo vichingo, *Too Human* narra la storia antica di una civiltà umana e la sua lotta contro macchine letali, un'epica battaglia destinata a essere fondamento di quel che sarà il mito nordico di Asgard e del Ragnarok (la fine del mondo). La narrazione segue gli stilemi del capolavoro *Eternal Darkness*, con flashback giocabili che espandono la trama e scavano nella psicologia dei personaggi. Anche le sequenze di intermezzo sono generalmente interattive, con il giocatore che perde il controllo sul suo avatar Baldur solo in alcuni momenti cruciali della narrazione, come la straordinaria sequenza d'apertura durante la quale l'eroe, in un omaggio al poema epico Beowulf, difende solitario un avamposto da un'orda brulicante di nemici meccanici.

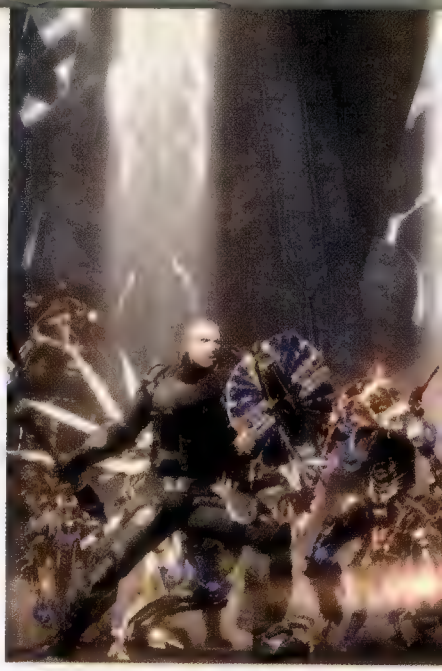
A livello di gameplay, *Too Human* è un GdR d'azione che offre cinque classi di personaggi per il protagonista Baldur. Chiaramente influenzate dai moderni MMORPG, queste includono il tipico tank in grado di assorbire enormi danni e personaggi più raffinati come i guaritori biomeccanici in grado di curare ferite a volontà. Dyack, comunque, lascia intendere che ci saranno ulteriori sorprese, in quanto a classi selezionabili. Ciascuna classe si sviluppa in 50 livelli e ha un suo albero di skill da acquisire, più la scelta tra restare umani o procedere con innesti cibernetici sempre più invasivi, scelta che, oltre alle ricadute in gioco, avrà pesanti conseguenze sull'intera storia (in fondo è il tema filosofico del gioco: siete forse troppo umani per contrastare le macchine?).

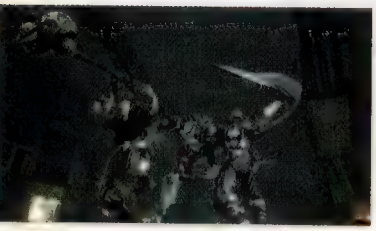
Silicon Knights promette infinite varianti a livello di personalizzazione del personaggio, con centinaia di armi e parti di armatura, da quelle più comuni alle rarità inestimabili. L'equipaggiamento, inoltre, può essere ulteriormente customizzato mediante l'incisione di rune di potere o tramite il completamento di specifiche quest: inutile dire che, in questi casi, l'oggetto acquisirà poteri particolari.

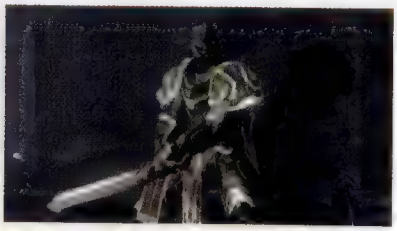
Ciò che Silicon Knights, per adesso, si rifiuta di svelare sono i dettagli circa la modalità di gioco cooperativa. Sarà supportata? E con quale limite di giocatori? Ma, soprattutto, è possibile che nella storia coesistano più di un Baldur? Denis Dyack tace e, per il momento, dobbiamo attendere.

Una volta scelta la classe più adatta al proprio stile di gioco (il Campione, ben bilanciato, o magari il

> "La narrazione segue gli stilemi del capolavoro *Eternal Darkness*, con flashback giocabili che espandono la trama e scavano nella psicologia dei personaggi"







Al di là della spettacolarità, la barra delle combo è molto importante ai fini del gioco. Riempirla vi permetterà di 'grida eseguire di guerra' e 'ruiner', la versione vichinga delle smart bomb

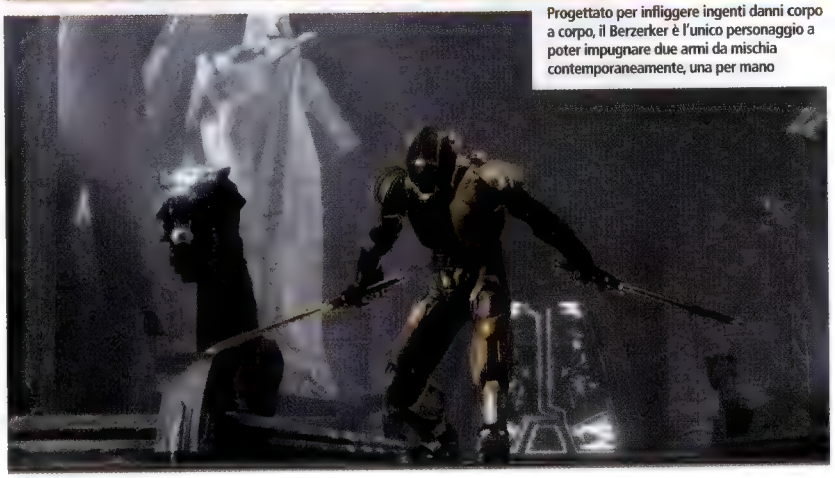
Le armi da fuoco si usano in maniera simile ad *Halo:* grilletto sinistro per gli esplosivi, grilletto destro per le armi più tradizionali a pallottole. Sì, anche l'ipotesi un'arma per mano è contemplata, con l'uso dei due dorsali

Per privilegiare il feeling cinematografico, il giocatore non controlla la telecamera; ciò nonostante, può decide la distanza dalla quale è ripresa l'azione. In certi casi può accadere di combattere contro nemici fuori campo

Commando, esperto in attacchi a lunga distanza), ci si trova immersi in un'avventura improntata sull'azione che offre un tipo di combattimento molto simile a quello diretto, frenetico e impossibile da abbandonare di un *Diablo*: una vera droga, insomma. Se Blizzard aveva mutuato il concetto del punta e clicca e ne aveva fatto il modo perfetto per combattere in tempo reale, Silicon Knights ha replicato tutto ciò con il pad. In battaglia, il giocatore punta lo stick destro verso il nemico da abbattere, in questo modo 'agganciandolo' e potendo poi colpirlo prima a distanza e poi con armi da mischia. Una semplice pressione della leva in un'altra direzione prenderà di mira un differente nemico: in questo modo si potranno creare con scioltezza combo quasi infinite.

Anche se questo sistema potrebbe sembrare ad alcuni semplicistico e poco soddisfacente, il fatto di disporre anche di armi da fuoco come pistole, fucili e lanciagranate, azionabili con i tasti dorsali e sempre dirette verso i bersagli agganciati, dà spessore tattico al gioco, soprattutto in considerazione degli sciami immensi di nemici e dei frequenti miniboss da affrontare.

Ovviamente, tutto questo non è che l'involucro di qualcosa di infinitamente più grande e complesso, un'opera titanica costruita su personaggi sfaccettati e profondi e su una trama intricata, adulta ed estremamente originale. *Too Human*, primo capitolo di una vasta trilogia, non è un gioco che può essere raccontato in poche parole o banalizzato col ricorso a qualche cliché. Se avete fiducia nel nostro giudizio, aspettate pazienti. Giochi come questo non escono tutti i giorni... né tutti gli anni.

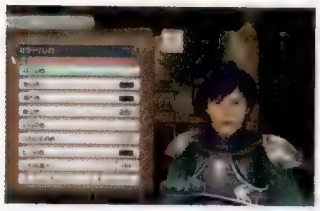


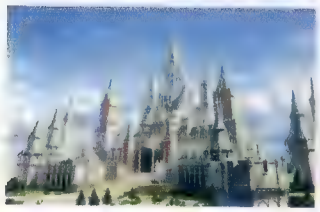
Progettato per infliggere ingenti danni corpo a corpo, il Berzerker è l'unico personaggio a poter impugnare due armi da mischia contemporaneamente, una per mano

Giù nel ciberspazio

Il mondo di *Too Human* include un cyberspace, cui si può accedere attraverso alcuni pozzi. Questo luogo è la casa delle Norn, sorta di fate della mitologia vichinga, e Baldur potrà trovarvi oggetti segreti, aprire porte che conducono in luoghi particolari e compiere altre azioni che incideranno sul mondo reale. Difficile al momento poter dire se questo sarà solo un extra dal valore limitato o una nuova dimensione in grado di dare ulteriore spessore a un gioco che si annuncia già maestoso. Conoscendo Silicon Knights e Denis Dyack, però, propendiamo nettamente per la seconda ipotesi.

Al contrario di quello che succede in ogni JRPG, all'inizio del gioco creeremo un nostro personaggio completamente personalizzabile: non si tratterà però del protagonista Leonard, bensì di un suo amico. Come già visto con *DQVIII*, Level 5 punta all'immedesimazione

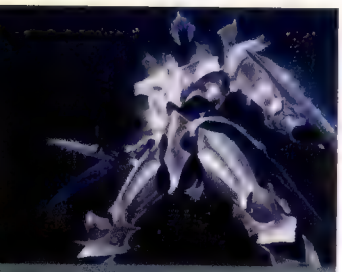




White Knight Chronicles

Il fantasy su larga scala di Level 5 sopravviverà a un hype altrettanto grande?

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEI**
SVILUPPO: **LEVEL 5**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**



Bene e male

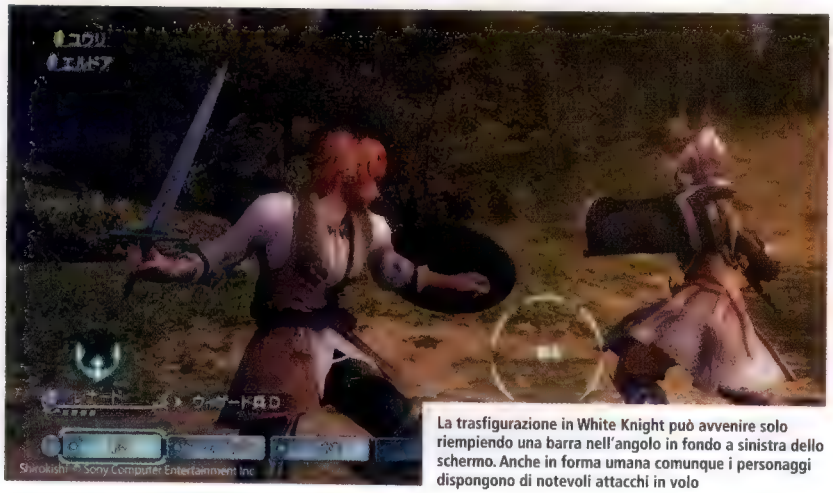
A livello di fantasy classico, la storia di *White Knight Chronicles* sa molto di già visto: Leonard avrà presumibilmente qualche relazione con la principessa che salva nei primi momenti del gioco, e nei trailer si vedono i due danzare assieme in una foresta. La sua nemesi è invece il Black Knight, che come si può facilmente intuire è uguale al White Knight, ma di colore nero. Ovviamente anche altri personaggi saranno in grado di trasfigurarsi nei giganteschi alter ego (finora ne sono stati rivelati due), il che fa presagire in modo non troppo ambiguo epiche lotte nella migliore tradizione del genere robotica.

Una combinazione del genere appare talmente originale e allo stesso tempo così ovvia che ci si chiede come mai nessuno ci avesse pensato prima. *White Knight Chronicles* infatti non è altro che il risultato di una forte unione tra due punti cardine della cultura giapponese: l'animazione e il gioco di ruolo. Il Giappone non è nuovo a queste contaminazioni che, se da una parte potrebbero sembrare assurde, dall'altra dimostrano una vivacità artistica che non ha paura di sperimentare e di mischiare generi anche apparentemente contrastanti tra di loro. Sappiamo bene quanto sia vitale nella cultura giapponese il genere robotico, apprezzato anche qui in Italia e periodicamente arricchito di nuove opere degne di nota. Il setting del gioco sembra tipicamente fantasy, e a dirla tutta non si fa neanche notare per un character design particolarmente brillante.

Le cose cambiano quando si entra in combattimento: Leonard, l'eroe di turno, venuto in possesso di un artefatto costruito da un'antica e avanzata civiltà, è in grado di trasfigurarsi, dopo un rituale all'interno di un cerchio magico eseguito con le tipiche gestualità dell'animazione giapponese, in una gigantesca armatura vivente. Il White Knight del titolo, infatti, altro non è che un vero e proprio mech calato in un contesto fantasy, e il mechanical design umanoide a base di forme sinuose, così come le inquadrature sulle sue pose di battaglia e sui suoi occhi illuminati, daranno un piacevole senso di déjà-vu agli estimatori di anime. Immancabile la scena in cui i protagonisti si trovano di fronte il gigante a riposo per la prima volta. La trasformazione pare avere comunque un senso anche per il gameplay, dato che anche le proporzioni di molti nemici saranno gargantuesche, e fa ben sperare che non ci troveremo a massacrare creature minuscole una volta dentro la corazza del White Knight.

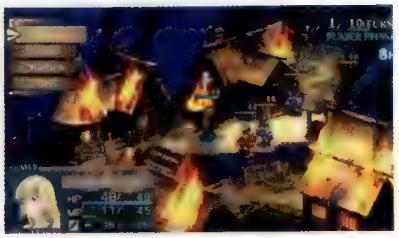
A livello stilistico si possono notare altre contaminazioni: l'idea di combattere contro nemici colossali ricorda molto *Shadow of the Colossus*, e in generale viene riproposto il topos del mondo fantasy contaminato da elementi tecnologici rètro, che nel suo svolgimento pratico fa assomigliare molto il gioco a *Final Fantasy XII*. Chi è appassionato di animazione giapponese, alla vista di una cittadella semovente, non potrà probabilmente fare a meno di richiamare alla mente la Laputa o il Castello Errante portati in vita da Miyazaki.

Level 5, che per l'occasione ha abbandonato il cel-shading, è stata abbastanza avara di informazioni su storia e personaggi, lasciando quindi ampio spazio all'aspettativa fondata sul suo curriculum. Quel che è certo è che il tempo di sviluppo più lungo del previsto garantirà una storia sulle 60/70 ore, e che sarà inserito nella storia un personaggio della serie di *Dark Cloud*. Il gioco ha dalla sua una premessa di base e delle idee innovative, e se si muoveranno su questa strada anche storia e personaggi Level 5 sarà perfettamente in grado di conseguire un successo di dimensioni epiche.



La trasfigurazione in White Knight può avvenire solo riempiendo una barra nell'angolo in fondo a sinistra dello schermo. Anche in forma umana comunque i personaggi dispongono di notevoli attacchi in volo

I combattimenti si susseguono senza transizioni dal terreno di gioco al campo di battaglia, e quella di trovarsi di fronte a un nuovo *FFXII* diventa più di una sensazione. Non che questo sia un male



É interessante vedere come viene trattato il tema della chiamata, dato che le visioni di Giovanna non saranno semplicemente frutto dell'intervento divino. Tuttavia il gioco, seppur nella sua apparenza leggera, non osa mai ridicolizzare la vicenda storica

Jeanne d'Arc

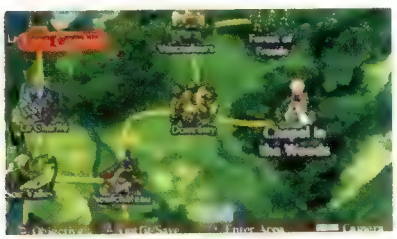
Level 5 riceve la chiamata e narra le gesta della santa-eroina dei francesi

Il fatto che molte vicende tradizionali a noi note siano per i giapponesi quasi del tutto oscure, e per questo cariche di un fascino quasi esotico, molto spesso genera delle rivisitazioni che, libere dal dovere della narrazione pedissequa, regalano una versione alternativa dei fatti rivista nello stile a loro più consono. Non saremo certo noi a biasimare una tale usanza all'insegna dell'originalità, a patto, ovviamente, che suddetta originalità sia utilizzata in un modo che quantomeno appaia sensato.

Il tipico esempio di rielaborazione interessante pare essere questo *Jeanne d'Arc*, un gioco di ruolo strategico sviluppato da Level 5, sulla falsariga di prodotti come *Disgaea*. Con il titolo Nippon Ichi condivide una direzione artistica molto curata, influenzata sempre dai manga nella componente estetica, e che dona a questi titoli un aspetto molto più caratteristico rispetto alle controparti occidentali. La sensazione di déjà-vu è molto forte, sebbene questo non sia necessariamente un male visto che il gioco, delineato con colori brillanti e personaggi deformed, è molto gradevole da vedere, e a livello tecnico si eleva dalla massa, sfruttando l'hardware PSP più che dignitosamente. Immancabili gli intermezzi animati, puliti e sostenuti da un buon doppiaggio (Maaya Sakamoto doppia Giovanna nell'originale giapponese).

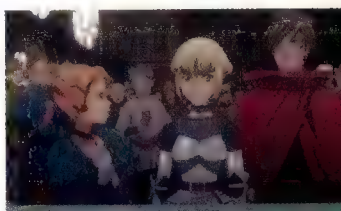
Il titolo, almeno in apparenza, è meno serioso di altre trasposizioni della storia originale, sebbene questa imponga un tono sicuramente meno scanzonato rispetto alle schermaglie demoniache di *Disgaea* o a *La Pucelle Tactics*. Lungi dal voler essere una ricostruzione accurata degli eventi storici (a meno che i draghi non rientrino nella verità storica accertata), il gioco prende comunque spunto da essi per proporre un incipit molto caratteristico che ha dalla sua il fascino di appartenere ad una storia realmente accaduta e che, essendo già di per sé infusa di misticismo, ben si adatta a un contesto fantasy. Vedere il feroce comandante La Hire trasformato per l'occasione in un leone antropomorfo probabilmente renderebbe la storia meno invisa a molti studenti, e d'altronde non potevamo aspettarci niente di meno da un titolo fantasy di stampo giapponese.

Le meccaniche di gioco attingono in parte da altri esponenti illustri del genere come *Final Fantasy Tactics*, anche se il potere sprigionato dai bracciali, artefatti in grado di trasformare chi li possiede in un eroe invincibile, sembra già indice di un gameplay tutt'altro che derivativo. Resta solo da vedere se questo basterà a stabilire *Jeanne d'Arc* come una valida alternativa, e se allo stesso tempo l'originale ambientazione pseudo-storica riuscirà a mantenere il passo con il forte carattere della trama e dei personaggi (anche a livello di character design) di altri titoli simili. Con l'imminente arrivo di un concorrente del calibro di *Disgaea* anche su PSP la battaglia si preannuncia dura per Giovanna, ma noi crediamo in lei, e nel talento dei sempre più emergenti Level 5.



Posizionare i propri alleati in una maniera o nell'altra determina bonus particolari. In questo caso i personaggi godono di una difesa incrementata grazie alla formazione Unified Guard

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SCEI**
SVILUPPO: **LEVEL 5**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA (EU)**



La pulzella d'Orleans

La storia mescola elementi reali, come nomi luoghi ed eventi, a elementi fantastici, e sottende un elemento magico alla Guerra dei Cent'anni. Molti secoli prima che questa scoppiasse, cinque eroi avevano già ingaggiato una battaglia contro i demoni, e per sigillarli, crearono cinque bracciali magici. Nel '400, il conte di Bedford riesce a sprigionare questo potere demoniaco e, dopo averlo rinchiuso in Enrico VI, decide di attaccare la Francia con le sue orde di mostri. Tra i primi villaggi a subire l'attacco c'è Domrémy, luogo natale di Giovanna d'Arco. Proprio quando viene attaccata da un demone, la ragazza entra in possesso di uno dei bracciali, e sente la chiamata divina che la ispirerà a difendere la Francia dall'invasore inglese.

Giovanna non sarà sola nella sua missione divina, ma verrà affiancata da un nutrito cast di personaggi anche non umani, come elfi e uomini bestia, ognuno con le proprie peculiarità

Le animazioni in *The Outsider* sono un misto di motion capture e tecniche guidate dall'IA. Durante una rissa, le reazioni dei personaggi agli ostacoli così come ai colpi sono davvero realistiche

The Outsider

David Braben ci fa dare uno sguardo in anteprima a come funziona il suo gioco basato sulle ipotesi di complotto

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **FRONTIER**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **TBA**

David Braben non è ancora pronto a mostrare qualcosa di concreto di *The Outsider*. Mancano ancora due anni alla chiusura dei lavori per questo thriller politico free roaming, presentato alla stampa oltre un anno fa, e al momento non ha nemmeno un publisher (anche se sembra ancora per poco: quando gli abbiamo chiesto notizie al riguardo Braben ci ha risposto: "No comment" con un gran sorriso). Ma il padre di *Elite* è così entusiasta del suo progetto da aver voluto evangelizzare il pubblico di GameCity mostrando alcuni demo embrionali in-game.

È sicuramente uno dei progetti più ambiziosi attualmente in sviluppo: il giocatore vestirà i panni di John Jameson, un agente della CIA che, accusato di aver assassinato il Presidente degli Stati Uniti, viene braccato dai media e dalle forze dell'ordine. La storia della battaglia di Jameson per sopravvivere e smascherare la cospirazione sarà totalmente non lineare. I giocatori infatti non saranno semplicemente liberi di esplorare Washington DC e adottare le tattiche che vorranno, ma potranno anche influenzare gli eventi o allearsi con le diverse fazioni presenti.

Come spiega lo stesso Braben, "ci sono potenzialmente infiniti bivi decisionali, non solo alcuni predeterminati. Tutte le possibilità che di solito sono inibite, ad esempio se, come e dove uccidere qualcuno, sono aperte". Costruire un universo narrativo non preimpostato può risultare scoraggiante, ma è più un fattore pratico che concettuale: "La difficoltà maggiore sta nel bilanciare il tutto per il giocatore, non nella flessibilità della storia".

È difficile immaginare come il tutto prenderà forma, specialmente in un gioco che, come ripete Braben, risulta comunque inquadrato nel genere action. Ma una delle demo mostrate durante il suo discorso dà per la prima volta una visione chiara del titolo. Jameson viene interrotto durante un furto da un poliziotto, il quale mentre tenta di arrestarlo viene aggredito dai membri di una gang. Va in panico, ma Jameson riesce a convincerlo a schierarsi dalla sua parte nello scontro a fuoco che ne segue, usando in tempo reale durante il combattimento alcune frasi scelte tra due opzioni riassunte in un paio di parole.

Nonostante l'evidente provvisorietà tanto dei dialoghi quanto della grafica, la scena scorre fluida e il potenziale è assolutamente elettrizzante. Lo sviluppo dei dialoghi in *The Outsider* sembra essere una via di mezzo fra la struttura ad albero delle avventure grafiche e gli ordini sensibili al contesto degli action di squadra. "Le due tipologie non sono molto diverse fra loro, ma è quando cominci a urlare all'altro durante la battaglia qualcosa che è contestuale al momento che il tutto si fa davvero interessante".

La prospettiva più entusiasmante di *The Outsider* è che il gioco permetta non solo di scegliere se sparare o parlare, ma di fare entrambe le cose contemporaneamente, e lo sviluppo sembra ben avviato nel rendere la cosa una realtà. Due anni sono un lungo periodo per lavorare in questa direzione e possiamo solo sperare che Frontier mantenga tale livello in tutti gli aspetti del gioco, in modo che *The Outsider* risulti un'opera completa così come ora è visionaria.

Frontier, presso atto che ci sarà un percorso privilegiato dalla maggior parte dei giocatori, ritiene che quest'ultimo dovrà funzionare al meglio

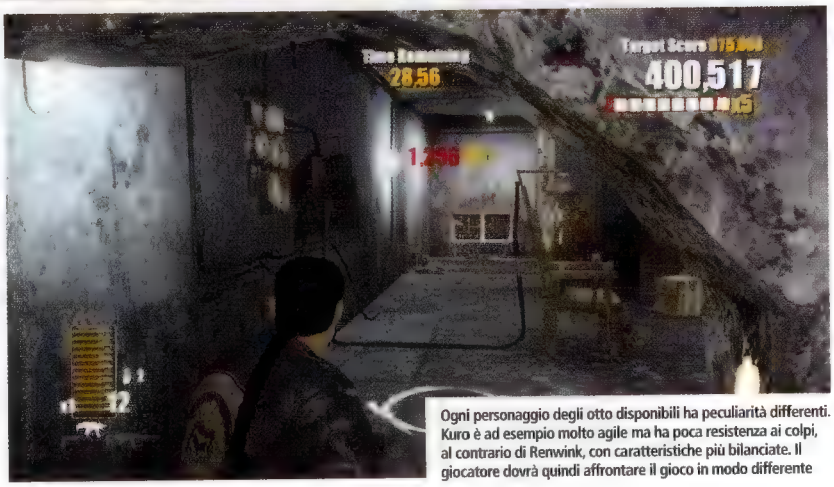
Braben ha affermato che la chiave per creare una città credibile stia nel non usare pacchetti di design precostituiti. Frontier ha sviluppato un proprio tool, in modo da poter comporre il tutto organicamente

Spiare i detective

I dettagli sull'intreccio di *The Outsider* sono ancora abilmente celati alla vista, ma possiamo iniziare a delineare un quadro mettendo insieme le situazioni ipotetiche presentate da Braben. I personaggi della storia probabilmente includeranno un agente della CIA corrotto, un gruppo terroristico dove Jameson era infiltrato, i servizi segreti cinesi, i cospiratori dietro l'omicidio e, forse l'aspetto più interessante, i media. Come ci si aspetterebbe da un thriller hitchcockiano, dovrebbe inoltre esserci almeno un meccanismo MacGuffin, ovvero un elemento in realtà ininfluente nella trama che fornisce però la motivazione per i personaggi ad agire. Gli esempi di Braben su come si potrà usarlo (per mettere le fazioni una contro l'altra o anche per lasciarlo ai media) potrebbero essere la migliore declinazione sulla notevole libertà di azione di *The Outsider*.

The Club

Pensate che nulla sia più gratificante di un high score? Benvenuti nel club



Ogni personaggio degli otto disponibili ha peculiarità differenti. Kuro è ad esempio molto agile ma ha poca resistenza ai colpi, al contrario di Renwink, con caratteristiche più bilanciate. Il giocatore dovrà quindi affrontare il gioco in modo differente

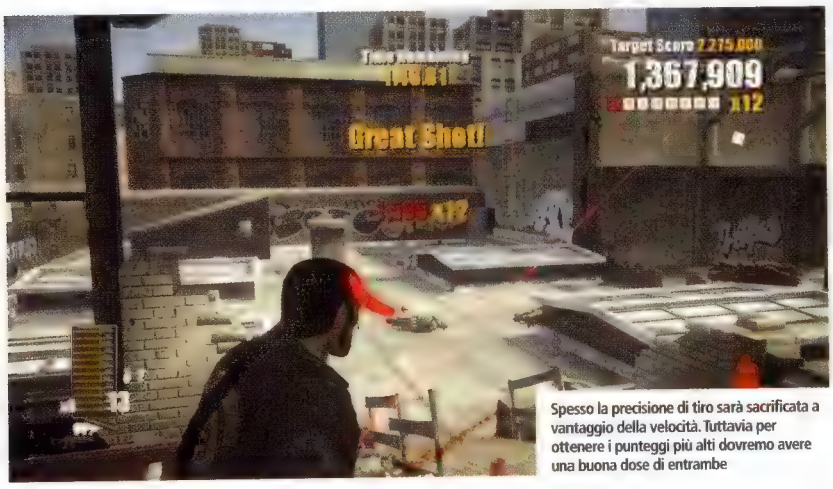
Uno dei maggiori problemi dei giochi arcade è che sulla carta non riescono a esprimere al meglio il loro potenziale. Confrontate per esempio *OutRun* con *Gran Turismo*: come potrebbe mai competere un titolo con una Ferrari e un solo tracciato con qualche bivio con un gioco con centinaia di vetture e numerosi circuiti e componenti per l'elaborazione? Solo giocando si possono apprezzare le peculiarità di un gioco arcade, che spesso risulta indimenticabile a dispetto delle scarne premesse (come è il caso di *OutRun*). Questa è l'ottica per poter meglio capire *The Club*: si tratta di un approccio arcade al genere action, in cui nulla è concesso alle trame roboanti in stile hollywoodiano di un *Halo 3* o un *Half-Life 2*.

Si tratta piuttosto di scegliere uno tra gli otto personaggi disponibili (ognuno con le proprie abilità) e affrontare brevi livelli in otto differenti ambientazioni. È in questo, secondo Bizarre Creations, che si dovrebbe risolvere il mondo degli shooter su console: ripetere più e più volte lo stesso livello per migliorare il punteggio. Detto così, non parrebbe nulla di particolarmente attraente o innovativo, ma è proprio in questo che risiede il problema: per comprendere il fascino di *The Club* bisogna provarlo. E occorre provarlo nel modo in cui lo intende Bizarre, prendendo in mano un pad e competendo per l'high score e per la gloria. Ecco perché Sega ha invitato a partecipare i giornalisti di mezza Europa a un press tour opportunamente organizzato.

Il funzionamento in teoria è molto semplice: bisogna colpire i bersagli per attivare un moltiplicatore di punteggio, e continuare a colpirli senza fermarsi per mantenerlo e raggiungere così un punteggio stratosferico. In pratica non è poi così facile, ma è estremamente divertente. Uno dei livelli è ambientato in un antico maniero, con la solita calma apparente delle prime stanze, superate le quali l'adrenalina sale drasticamente. Ripulito l'ingresso principale e dopo essere scesi nelle cantine il moltiplicatore inizierà a scendere, e il panico si impossesserà di voi: dovrete trovare dei nuovi bersagli, e in fretta!

Parte del piacere è dato anche dal riposarsi un attimo nei momenti di quiete, dopo aver dato il meglio di sé e mentre le mani tremano ancora per la tensione estrema, e strabuzzare gli occhi davanti a certi punteggi realizzati da altri giocatori nella ricerca di degni avversari. Proprio l'organizzazione delle leaderboard rappresenterà un elemento cruciale per il successo di *The Club*. tra le modalità disponibili troviamo anche Siege, nella quale i giocatori dovranno difendere una determinata area dall'attacco di un numero impressionante di nemici, e Survivor, che aggiunge alla frenesia di gioco una bella spada di Damocle: una bomba pronta adesplodere applicata al nostro personaggio.

Purtroppo non sarà inclusa la modalità Spectator, un vero peccato considerando che il gioco è divertente sia da giocare che da osservare, senza dimenticare che sarebbe stato un ottimo modo per spiare gli altri giocatori e apprendere le loro tattiche di gioco, incorporandole nel proprio stile. Perché in questo caso il divertimento non finisce finché non si è in cima alla classifica.



Spesso la precisione di tiro sarà sacrificata a vantaggio della velocità. Tuttavia per ottenere i punteggi più alti dovremo avere una buona dose di entrambe

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **BIZARRE CREATIONS**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **8 FEBBRAIO**

Il Ragazzo del Ventesimo Secolo

'La casa fu trasformata nell'attuale maniero da Frederick, quarto Barone Calthorpe', recita un foglio informativo nella camera da letto di The Elvetham, la locazione prescelta da Sega per mostrare il suo *The Club*. 'Si diceva che la magione fosse l'arena di una losca organizzazione di nobili', continua poi. 'Questo gruppo di gentiluomini abbienti, ma crudeli, era noto per pagare dei mercenari affinché combattessero fino alla morte in quello che oggi è il cortile interno della casa'. Solo a questo punto si comprende che i volantini promozionali sono stati prodotti in collaborazione con Sega.

FORMATO: **360, PS3,PC**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **FEBBRAIO 2008**

Devil May Cry 4

Dante e Nero decidono che è meglio regnare all'inferno che servire in paradiso

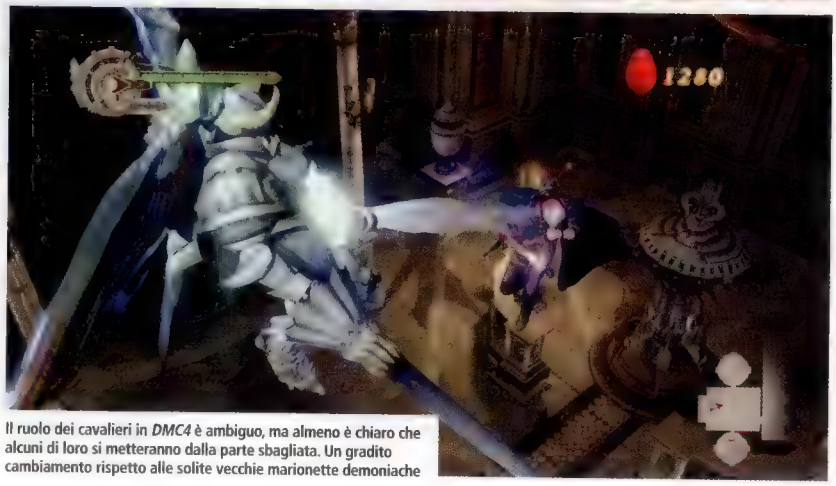
La difficoltà di *DMC3* è stata in qualche modo abbassata nei livelli iniziali, ma quando l'intreccio comincerà a complicarsi, la sfida di *DMC4* promette di superare anche quella del suo predecessore

Ordini demoniaci

I gloriosi eccessi di *DMC* sembrano essere mantenuti nel corso della storia, incentrata su un ordine di cavalieri, di cui Nero è membro, che combatte demoni ed è guidato da Krato, il fratello della donzella in pericolo di turno, Kyrie. L'ordine include altri personaggi che si incontreranno lungo la via, tra cui il prevedibile sex-symbol Gloria (che ha l'onore di ispirare quella che dev'essere la più ridicola inquadratura a volo d'uccello nella storia dei videogame), Lady e Trish ritorneranno, ma non ci sarà Vergil. La storia sembra iniziare con Dante che attacca e uccide alcuni membri dell'ordine, e Nero che guadagna il potere del Devil Bringer, da cui il loro primo confronto.

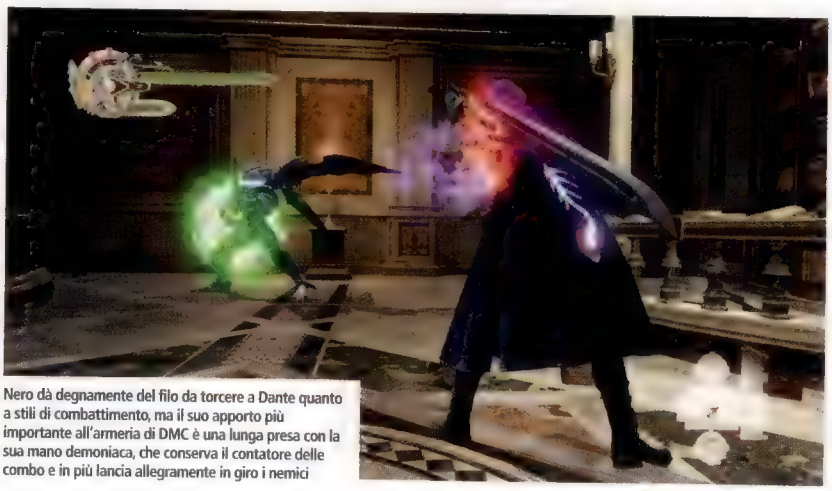
DMC4 sarà anche superbamente sciocco e in certi frangenti ancora limitato dal suo passato, ma è comunque un titolo pulito e realizzato professionalmente. La formula originale a base di spada e pistole è stata ricreata e migliorata con così tanta irriverenza che *DMC 4*, in tutta la sua prevedibilità, possiede davvero quella preziosa qualità di autocoscienza che potrebbe aggiungere quanto pepe basta al tutto.

Il primo livello getta Nero in una lotta contro Dante all'interno di una chiesa (i due cominciano il gioco come nemici), dopo di che i livelli sono costruiti intorno all'affettare schiere di demoni per raggiungere le sequenze principali, sempre più istrioniche man mano che si procede. Le vaste ambientazioni esterne sono una novità per la serie, con particolare merito per una città portuale, una larga distesa dove imperversa la neve, una giungla ed enormi castelli.



Il ruolo dei cavalieri in *DMC4* è ambiguo, ma almeno è chiaro che alcuni di loro si metteranno dalla parte sbagliata. Un gradito cambiamento rispetto alle solite vecchie marionette demoniache

Ma il vero punto d'interesse è nelle armi, un piacere rimasto puro e inalterato. In breve, la spada può essere roteata sempre più veloce per rendere tutto un po' più spettacolare e infliggere più danni. Nero può anche attivare il suo 'Devil Trigger' per gli attacchi extra, causando l'apparizione di uno spettrale demone blu che imita le sue azioni. Dante diventa giocabile a un certo punto del gioco e ha tutti i suoi quattro stili al loro posto, ma le sue straordinarie armi speciali sono ciò che cattura immediatamente l'attenzione:



Nero dà degnamente del filo da torcere a Dante quanto a stili di combattimento, ma il suo apporto più importante all'armeria di DMC è una lunga presa con la sua mano demoniaca, che conserva il contatore delle combo e in più lancia allegramente in giro i nemici

Gilgamesh è un'arma per il combattimento ravvicinato che lo dota di lame rotanti su piedi e mani, e permette dei brutali attacchi di pugno tra cui una sorta di shoryuken. Lucifer fa crescere a Dante due scheletriche ali grigie, permettendogli di sparare delle 'lame demoniache' scarlatte che fluttuano in aria e possono essere controllate e usate per circondarlo, o fatte esplodere con la caduta di una rosa. Ma la migliore, e di gran lunga, è Pandora's Box, una piccola valigetta con almeno cinque usi diversi: può essere lanciata come un boomerang contro i nemici, se aperta paralizza chiunque nei dintorni e si può trasformare in una mitragliatrice o in un enorme lanciarazzi con diverse configurazioni aggiuntive, tra cui un laser. C'è poi un'ultima funzione che la converte in una batteria di missili mobile dotata di cannoni (con un sedile per Dante nel mezzo), che può fluttuare sulle mostruosità che piovono da ogni dove per poi piombare su chi anche solo vi guarda storto.

DMC4 non reinventerà la ruota, ma continuerà a farla girare. A tratti è di una bellezza mozzafiato, i combattimenti sono feroci come sempre e offre più extra dei giochi precedenti, che ne erano già imbottiti. Il tutto va ad assommarsi in un'uscita già di suo significativa per un periodo tradizionalmente scarno come quello post-natalizio.

Nathan Spencer non è l'unica persona a godere di un supporto metallico: la trama lo metterà di fronte ai suoi ex-compagni, modificati bionicamente in diversi modi e ormai tra le fila dei nemici

Bionic Commando

Una lunga attesa per il ritorno di uno dei più amati guerrieri bionici

Bionic Commando ha inizio tra le nuvole che sovrastano Ascension City: il panorama si perde tra numerosi edifici, poco prima che un'esplosione (con un evidente accenno ad Akira) si propaghi tra le torri fatte d'acciaio e pietra e distrugga l'intero paesaggio. Il disastro risparmia però Nathan Spencer, il Bionic Commando, imprigionato ingiustamente e privato di tutto il suo equipaggiamento. A venti anni dall'ultima apparizione, e ambientato dieci anni dopo l'originale, la sensazione suscitata nei fan da questo titolo dovrebbe riassumersi perfettamente nell'ultima parola pronunciata da Nathan nel trailer: "Finalmente".

Nathan Spencer ora sfoggia i suoi nuovi rasta, i quali non fanno altro che accentuare l'impeto dei suoi movimenti, mentre il braccio bionico nella sua nuova forma risulta abbastanza dinamico da promettere concitate sparatorie e salti nel vuoto. L'ambientazione si trasforma in un enorme parco giochi pieno di cose da lanciare agli sventurati soldati nemici, mentre il braccio è in grado di afferrare oggetti e scaraventarli a enorme distanza. Trasportare un ammasso di ferraglia da 40 kg si rivelerà spesso utile per far fuori chiunque si opporrà a voi, permettendovi di strangolare un nemico mentre sparate ai suoi compagni, e infine di sbarazzarvene con un poderoso uppercut.

L'abilità più importante del braccio, e il cuore pulsante del gioco stesso, resta comunque la possibilità di oscillare tra gli edifici. Fortunatamente, lo swinging (responsabilità primaria dello sviluppatore svedese GRIN) sembra funzionare alla grande, grazie a un mix di puntamento automatico e manuale, dove quest'ultimo è semplificato dai lunghi tempi di caduta e dall'assenza di punti di aggancio prefissati: qualsiasi superficie non contaminata da radiazioni potrà essere agganciata, con energici movimenti che fanno reagire la corda in maniera realistica alla massa e alla velocità. L'area mostrataci era decisamente limitata, ma dimostrava che il peso del Bionic Commando influirà sulle strutture alle quali ci si aggrappa: una monorotaia danneggiata si piegherà dopo pochi dondolii, ad esempio. Il braccio bionico e i suoi movimenti di oscillazione stabiliranno se il gioco innoverà in maniera soddisfacente oppure precipiterà al suolo, e se la collaborazione tra Capcom e GRIN rispetterà le attuali premesse, che sono ampiamente positive.

Attualmente si conoscono pochi dettagli sulla trama, mentre è confermato il ritorno di alcune aree già note (viste nel primo capitolo per NES). Ad ogni modo, ciò che potrebbe essere cruciale nello sviluppo di *Bionic Commando* è la dedizione del team alle sue spalle. "Credo che il capitolo originale avesse delle eccellenti meccaniche di gioco che poi non sono più state riprese in altri titoli", afferma il producer **Ben Judd**, "e le persone scrivono cose come 'State uccidendo la mia infanzia'. Questa è anche la mia infanzia e voglio creare un gioco grandioso". E riguardo ai paragoni con altri giochi basati su tale meccanica? "Sarà migliore di *Spider-Man*: in caso contrario vi darò il mio indirizzo e potrete far saltare in aria casa mia". Noi ce lo segniamo.

Non sarebbe un titolo Capcom senza la presenza di boss colossali a infastidirci lungo il percorso: speriamo che in questi casi il braccio meccanico venga utilizzato in maniera ingegnosa. Quello che ci preme, però, è sapere per certo se sarà presente o meno Master D, la mente criminale del titolo capostipite

***Bionic Commando* premia l'impulso a lanciarsi nel vuoto. Le ambientazioni mostrate finora sono prettamente urbane e, ovviamente, si concentrano sugli effetti dell'esplosione, che ha opportunamente lasciato in giro travi sporgenti e altre rovine interattive**

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO. **INTERNO/GRIN**
ORIGINE: **GIAPPONE/SVEZIA**
USCITA: **TBA**

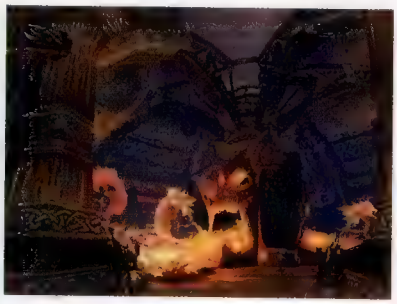
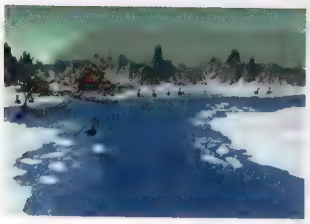
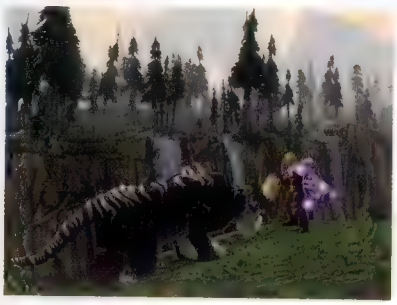
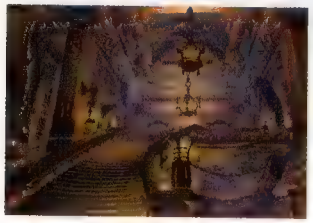
Onomastica relativa

È possibile percepire l'influenza dell'originale *Bionic Commando* addirittura nel colore dei nemici (rosso) e in quello del Commando (verde). Tornano anche i Badds, stavolta però chiamati Imperial, mentre non si sa nulla riguardo un possibile ritorno dello spregevole nemico Master D. È stato affermato inoltre che Nathan Spencer non era il nome dell'originale Bionic Commando, ma grazie alle svariate uscite del gioco, poteva essere uno qualsiasi tra Super Joe, Radd Spencer o Ladd Spencer. Super Joe era anche la star dell'originale *Commando* e, nonostante non rivesta più il canonico ruolo di BC, non mancherà di fare la sua apparizione come Joe Bishop, 'Supervisore' del protagonista.

FORMATO: **PC**
PUBLISHER. **BLIZZARD ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Gita in montagna, tra Death Knight e principi oscuri

Blizzard ha promesso nuove acconciature e stili di danza aggiuntivi per donare più personalità al proprio alter ego. Un'inclusione benvenuta, che fa chiedere perché tali extra diventino disponibili a tanta distanza dall'esordio del gioco

La lunga epopea di *Warcraft* può vantare momenti rimasti impressi nei cuori degli appassionati: uno di questi è certamente rappresentato dalla conversione al male del principe Arthas, divenuto lo spietato Re dei Lich durante il suo viaggio nelle fredde lande di Northrend. Ed è proprio in questo setting che si collocherà la nuova espansione di *World of Warcraft*, ormai divenuto la gallina dalle uova d'oro di Blizzard.

Intitolato *Wrath of the Lich King*, questo nuovo add-on sarà un sequel indiretto del celebre *Warcraft III*, e farà della narrazione il suo punto focale, raccontando, attraverso flashback e scene d'intermezzo, l'ascesa dell'oscuro sovrano. Una delle novità di maggior rilievo è rappresentata dall'introduzione del Death Knight, la prima classe eroica del gioco, ottenibile attraverso un'ardua e complessa quest. Non temete, la Hero Class non eliminerà la vostra classe attuale, ma si affiancherà ad essa, offrendo al vostro personaggio nuove abilità. Uno degli obiettivi dello sviluppatore è quello di conferire al titolo una minima componente morale che influenzi il giocatore nella scelta della classe. Diventare un Death Knight schierandosi dalla parte del malvagio Arthas o combatterlo? Difficilmente questo dubbio toccherà davvero gli animi dei giocatori, ma affiancare il Re dei Lich durante lo sterminio di Stratholme potrebbe non lasciare indifferenti. Ovviamente, Blizzard ha fatto in modo che la nuova classe non intacchi il giusto bilanciamento tra quelle già esistenti, conferendo all'oscuro Death Knight alcuni punti deboli, in modo da renderlo ugualmente vulnerabile.

Come già accaduto con *Burning Crusade*, il livello massimo raggiungibile verrà aumentato ulteriormente (da 70 a 80), mentre farà la sua comparsa l'Inscription, professione che permetterà di migliorare le magie e le abilità a vostra disposizione (ad esempio, diminuendo il costo in MP o aumentando la rapidità di ricarica). Il tutto è contornato da nuove opzioni per personalizzare il proprio personaggio, nuove abilità e strutture distruttibili. Certo è che, con oltre 9 milioni di giocatori nel mondo, l'oscuro esercito di Arthas rischierebbe di espandersi davvero troppo.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2008**

Il nuovo *Race Driver* godrà di un sistema di condizioni meteo dinamiche e farà uso dell'ottimo engine Neon, motore grafico già utilizzato per *DIRT*

Pur essendo tutt'altro che una novità per un titolo di corse, fa piacere notare come un pezzo d'Italia sia finito anche in *GRID*: uno dei tracciati vi vedrà gareggiare tra le strade di Milano

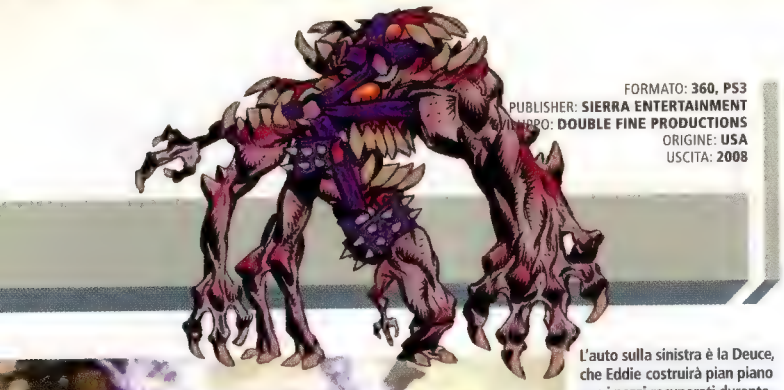
Race Driver: GRID

L'erede di TOCA ci porta in giro per il mondo

Dopo aver smosso la serie di *Colin McRae* grazie all'ottimo *DIRT*, Codemasters si appresta a rivitalizzare un altro dei suoi celebri franchise automobilistici. Per quanto apprezzati, i capitoli della serie *TOCA Race Driver* hanno cominciato a sentire, soprattutto negli ultimi anni, l'esigenza di una marcia in più, di una brusca sterzata. Sembra che gli sviluppatori lo abbiano capito perfettamente, visto che il prossimo capitolo, *Race Driver: GRID*, rappresenterà una drastica svolta per la serie, mirando ambiziosamente a diventare un nuovo punto di riferimento nel suo genere.

In *GRID* avremo modo di affrontare un numero incredibile di tracciati ed eventi, variabili a seconda del continente in cui sono collocati. In Europa ci ritroveremo a gareggiare in circuiti prettamente urbani, negli States prevarranno gare 'on the road' mentre il Giappone sarà la patria delle competizioni notturne e degli spericolati drift. Ovviamente non mancheranno celebri tracciati competitivi, che andranno affrontati in modo da scalare le tre diverse classifiche, guadagnando fama e denaro. Ciò dovrebbe poter offrire un'esperienza ricca e mai monotona, nonostante sia lecito temere che il tutto possa rivelarsi una semplice accozzaglia di contenuti differenti.

Benché sia possibile personalizzare le proprie auto, sembra che il gioco sarà orientato maggiormente verso la spettacolarità delle gare, piuttosto che la customizzazione delle vetture. Proprio per questo motivo, Codemasters ha promesso una fisica notevole, IA avanzata e danni straordinariamente realistici, che influiranno in modo inevitabile sulle prestazioni in pista. Tempo fa abbiamo avuto modo di provare una versione embrionale del titolo, la quale mancava però di alcuni degli aspetti più interessanti promessi dal team: tuttavia, nonostante il gioco fosse ancora in uno stadio primitivo, era già possibile intravedere le potenzialità per un ottimo racing. Quindi, se *GRID* si rivelerà un nuovo successo per Codemasters o meno, ciò dipenderà molto dal modo in cui le idee verranno implementate.

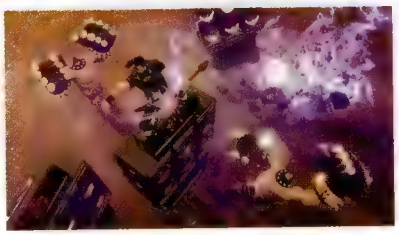


FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SIERRA ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **DOUBLE FINE PRODUCTIONS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2008**

Brütal Legend

Il nuovo eroe di Tim Schafer ha molto più di un'ascia da brandire

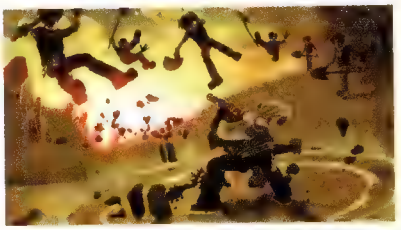
L'auto sulla sinistra è la Deuce, che Eddie costruirà pian piano con i pezzi recuperati durante le sue scorribande



Tim Schafer è pronto a riproporre le tematiche della vita 'on the road' a lui tanto care (vi dice nulla *Full Throttle*?). Anche questa volta il protagonista è un motociclista con il suo chopper, ma l'ambientazione è nettamente diversa. In *Brütal Legend*, il protagonista Eddie Riggs (che ha la voce di Jack Black) viene trasportato in una dimensione parallela, dove i demoni hanno ridotto in schiavitù l'intera umanità.

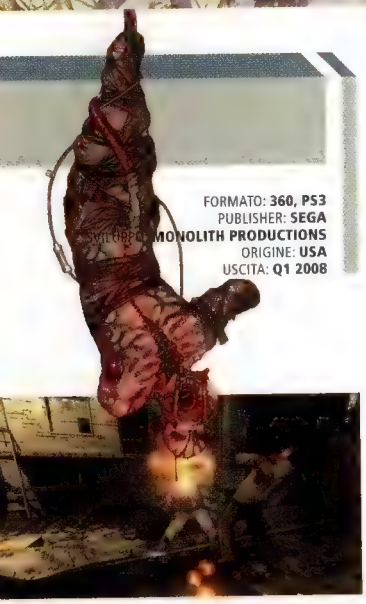
Se tralasciamo lo stile quanto mai pittoresco, *Brütal Legend* è essenzialmente un gioco d'azione in terza persona. Eddie usa la sua chitarra per lanciare incantesimi e combattere certi nemici, ma è solo un'arma di riserva rispetto a una più tradizionale ascia da guerra per tagliare in due i nemici. Non mancheranno anche altri 'musicisti' da sconfiggere e reclutare, quali motociclisti e 'baroni del fuoco' (che intrappolano i nemici in cerchi di fuoco con i loro chopper). Ma Eddie ha anche una feroce auto coupé, la 'Deuce', e attacchi magici che sciolgono letteralmente i visi dei nemici.

Ovviamente dovremo aspettarci rappresentazioni alquanto bizzarre come in tutti i lavori di Tim Schafer, come ad esempio il generale Lionwhite, con capelli lucenti che usa per volare, o l'intera ambientazione del mondo parallelo in puro stile rock. C'è quindi una certa coerenza nel game design, e non ci dovremo stupire nel vedere amplificatori scolpiti nella roccia, né tanto meno storcere il naso davanti a nemici che sembrano dei troll fanatici di Heavy Metal.



I combattimenti saranno più 'brutali' di quanto ci si aspetterebbe, ma tutti realizzati con molto stile e oltretutto dannatamente divertenti, soprattutto contro i ragni giganti

Brütal Legend dovrà cercare di emergere in un genere fin troppo popolato, ma se le premesse non tradiranno le aspettative, per lo meno riuscirà a distinguersi grazie al suo stile e all'humour anarchico che pervade l'intera produzione. Tutto questo basterà per non rimanere oscurato da *Psychonauts* (precedente titolo di Tim)?

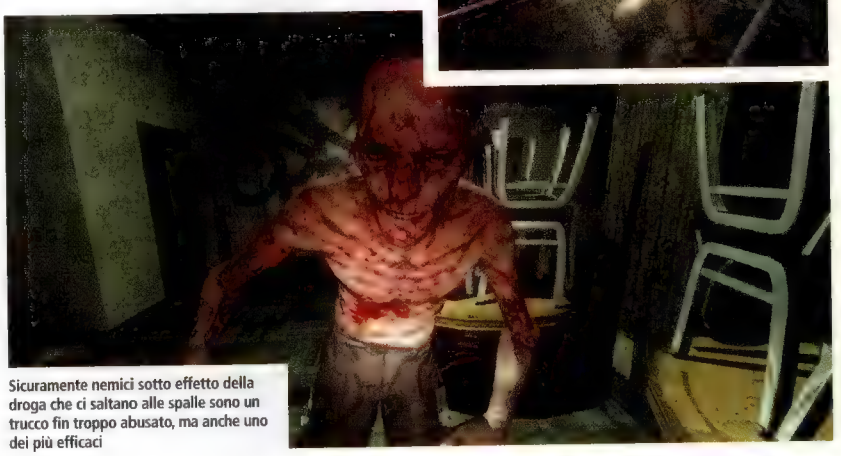


FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **MONOLITH PRODUCTIONS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **Q1 2008**

Oltre a un numero esteso di attacchi corpo a corpo, Ethan può anche utilizzare armi improvvisate come qualsiasi oggetto dello scenario

Condemned 2: Bloodshot

Non soddisfatta di averci regalato il peggior incubo di Gil Grissom, Monolith continua la saga con uno ancor più raccapricciante



Sicuramente nemici sotto effetto della droga che ci saltano alle spalle sono un trucco fin troppo abusato, ma anche uno dei più efficaci

Un'antica cripta di famiglia a Halloween è indubbiamente l'ambientazione ideale per presentare il secondo capitolo della vita di Ethan Thomas, il protagonista (ora senza un dito) del primo *Condemned*. Dopo gli eventi narrati nel precedente episodio, Ethan è stato destituito dal suo ruolo di investigatore, ma ben presto si ritroverà di nuovo alla guida di una squadra anticrimine, per indagare su atroci delitti.

L'ultima demo mostrata riprende da dove si era fermata la precedente, offrendo un nuovo assaggio dell'orrore che Monolith ha in serbo per tutti i videogiocatori. Molti aspetti del secondo episodio sono familiari, dall'architettura metropolitana alle inquietanti apparizioni di nemici raccapriccianti, per finire con orrori e scene del crimine quasi da voltastomaco: tutti elementi che avevano già caratterizzato il primo episodio. La prima differenza (e senza dubbio la più sostanziale) è rappresentata dal ruolo cruciale che ricopre il combattimento. Dopo che Ethan verrà separato dal resto della squadra a causa di un ascensore rotto capiremo che dovremo saperci difendere. A nostra disposizione avremo svariati attacchi in corpo a corpo, ma anche manovre evasive sensibili al contesto e mosse speciali da attivare tramite comandi QTE.

È proprio l'intensità dei combattimenti che distingue nettamente questo secondo capitolo: grazie all'aumentata dimensione tattica, gli scontri corpo a corpo sembrano protrarsi più a lungo che in precedenza, rendendo gli effetti visivi che si accompagnano ai colpi ancora più difficili da sopportare. Tutto va a vantaggio dell'atmosfera e al senso di irrequietezza e di tensione che Monolith ha saputo riproporre in modo superbo dal primo episodio.

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **MONOLITH SOFTWARE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

Disaster: Day Of Crisis

C'è ben poco da fare quando i vostri avversari sono la terra, il fuoco e l'acqua. Soprattutto se sono decisamente di cattivo umore...

I trailer mostrano edifici, monumenti e persone spazzati via dalla furia degli elementi: basti come esempio la città inghiottita dalle onde. Se *D:DoC* riuscirà a mantenere quest'atmosfera portentosa anche nel gioco, potrebbe essere eccezionale

I civili morenti possono essere rianimati (la carriera di Ray è nella protezione civile) nei postumi delle catastrofi, mentre i terroristi cercheranno d'avvantaggiarsi della situazione il più possibile

Uno degli aspetti più interessanti del *Disaster Report* di Irem stava nei bisogni dei personaggi, che andavano al di là della semplice barra di salute. Nel primo episodio, questo concetto si concretizzava nella rozza forma di una 'QP bar' atta a rappresentare il livello di sete del protagonista, che doveva così fermarsi sovente a bere oltre a procurare acqua agli altri, un obiettivo che spesso diventava prioritario. In *Disaster Report 2*, tanto la temperatura corporea quanto il cibo giocavano ruoli fondamentali, ed entrambi si legavano alla natura dei problemi affrontati dal giocatore. Nell'HUD di *Disaster: Day of Crisis* sono al momento presenti altri indicatori oltre alla salute del giocatore, il che fa supporre una combinazione degli elementi dei vecchi giochi per aggiungere un ulteriore livello strategico alla elusione dei pericoli.

Disaster Report di Irem e il suo sequel sono giochi basati sulla sopravvivenza ai disastri naturali che, pur non avendo raggiunto l'eccellenza, hanno dimostrato come fosse possibile creare un buon gioco basandosi sul tema della calamità. Monolith Software, divenuta sussidiaria di Nintendo lo scorso maggio, sta producendo un titolo che si potrebbe ben considerare il successore spirituale della serie, ovvero *Disaster: Day of Crisis*.

Laddove i due vecchi giochi si svolgevano in locazioni dal sapore piuttosto 'artificiale' (un'isola costruita ad hoc e una città edificata in una depressione) per esigenze di game design, *D:DoC* si concentra su un unico giorno in cui hanno luogo diverse catastrofi naturali, costringendo il governo a un'azione disperata per salvare quanti più civili possibile. Un gruppo di terroristi si avvantaggia della situazione, così un *brutto* giorno si trasforma in un *pessimo* giorno. Voi, ovviamente, ci finirete in mezzo.

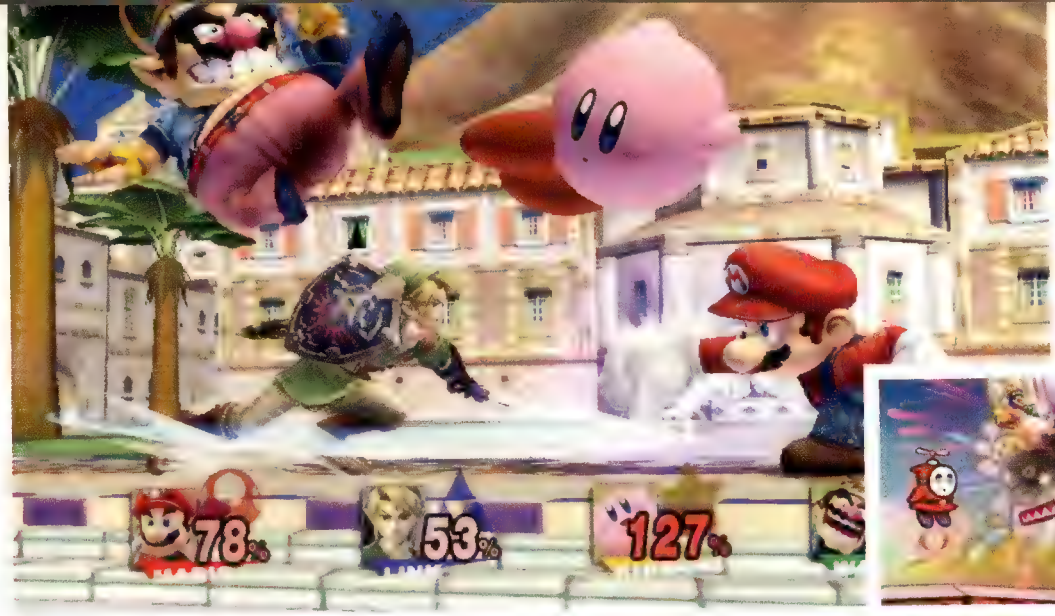
Tre sono gli elementi chiave del gioco. Uno è la semplice sopravvivenza: spesso si dovrà capire come destreggiarsi in situazioni pericolose (come la caduta di rocce laviche) oppure prepararsi ad affrontarle al meglio, e in queste situazioni il gioco sembra un buon action puzzle. Non che sembri particolarmente notevole, per quanto i personaggi siano solidi e certi aspetti del mondo vengano resi in modo ammirevole, ma è anche vero che l'enfasi sarà posta, ovviamente, più sull'utilizzo della fisica per ricreare l'impatto ambientale di determinati fenomeni, incaricando il giocatore di evitare la lava che avanza o i grattacieli che crollano durante un terremoto, oppure di nuotare in una città sommersa da un'inondazione.

Disaster: Day of Crisis, però, non tratta solo di sopravvivere a una situazione svantaggiosa: bisogna preoccuparsi anche dei terroristi. Mentre i vulcani eruttano e gli tsunami divorano le strade, le loro personali 'unità delle forze speciali' catturano un'arma nucleare. Questo significa, nella pratica, che il protagonista e i suoi validi alleati avranno dei terroristi da combattere a ogni occasione, sfruttando un sistema di coperture unito a una mira in seconda persona stile *Resident Evil 4*, ma anche che sarà necessario concentrarsi sull'aiuto prestato ai civili. Se in punto di morte, potranno occasionalmente essere rianimati, ma perdendo di vista la vostra salute e il livello di disidratazione e di danno la concentrazione in battaglia diminuirà.

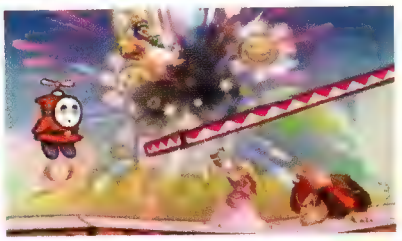
Il terzo elemento del gioco è la guida dei mezzi. Finora abbiamo visto Ray, il protagonista, fuggire disperatamente da una colata di lava giù da una collina e correre per strade fiancheggiate da elicotteri in sequenze sensazionali. Ciò non toglie che si potrebbe finire a usare i veicoli più spesso per spostarsi tra obiettivi urgenti o per trasportare civili feriti.

Il tempo per contemplare il panorama (sopra) sarà scarso, anche perché quando non si spara si scappa, spesso assieme a un gruppo di persone la cui incolumità è nelle vostre mani

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **HAL LABORATORY**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **24 GENNAIO (GIAPPONE), 10 FEBBRAIO (USA), Q1 2008 (EUROPA)**



La ricchezza visiva di *Super Smash Bros. Brawl* si ravvisa in quasi ogni aspetto del gioco: le eccellenti riproduzioni di vecchi giochi in alcuni sfondi sono un tocco piacevolmente nostalgico



Giga-Bowser fa il suo ritorno in *Brawl* come 'Final Smash' di Bowser. Si tratta di una novità per la serie, e si attiva quando un personaggio raccoglie una rara 'Smash Ball'. I particolari delle mosse possono variare, ma il risultato è sempre lo stesso: il pandemonio

Super Smash Bros Brawl

Pikachu contro Mario. E Link. E Samus. E Sonic. E Snake. La questione si fa terribilmente seria

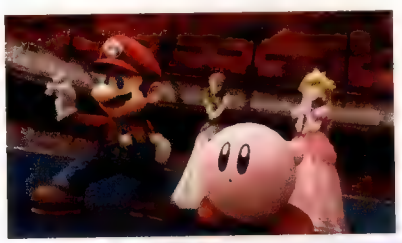
Super Smash Bros. non è mai stato un gioco che andasse per il sottile, dedicato com'è a furiose risse tra personaggi colorati e vari, ma i controlli apparentemente semplicistici e le regole da 'ring out' celano una profondità sorprendente. La nuova incarnazione della serie ha le carte in regola per essere chiassosa e insolente tanto quanto i suoi predecessori, se non di più, con una salva di contenuti e di possibilità di personalizzazione che sfiora l'ossessionante: non stupirebbe trovarsi di fronte a un lavandino fra le armi estemporanee, e ciò è misura della visione onnicomprensiva di Masahiro Sakurai e del suo team.

Le regole base di *SSB* restano presenti anche in *Brawl*: un massimo di quattro personaggi si dà battaglia in un'arena, e a ciascuno è assegnata una percentuale che aumenta a ogni danno subito. Il KO avviene quando un personaggio viene spinto fuori dallo schermo senza potervi rientrare, e più alta sarà la percentuale di danno, più lontano volerà ogni volta che sarà colpito. Con quattro giocatori radunati attorno alla console non esiste davvero nessun picchiaduro (o party game?) come *Super Smash Bros. Melee* per GameCube, e il suo sottile equilibrio dovrebbe essere mantenuto anche in *Brawl*, con l'unico riassestamento prodotto dall'introduzione della mossa 'Final Smash'. Per la prima volta nella serie, i concorrenti potranno battersi anche online, sia tra amici che tra giocatori scelti casualmente, sebbene Nintendo abbia già ribadito che le funzioni di comunicazione (quattro frasi da assegnare al D-pad e associare alle Taunt) saranno disponibili solo con gli amici. Al di là del multiplayer si trova 'L'Emissario del Subspazio', un'intera avventura a scorrimento orizzontale che sembra migliorare il debole tentativo di *Melee*, mentre fa il suo ritorno la modalità Classica.

La rosa dei personaggi, per la prima volta, si espande al di fuori della casata Nintendo. Il personaggio più desiderato dai fan (secondo i sondaggi sul sito ufficiale Nintendo in Giappone) era Sonic the Hedgehog, puntualmente inserito nel gioco. L'altro grande nome non-Nintendo è ovviamente quello di Solid Snake, che sembra essere stato ridisegnato con uno stile a metà tra il serio e il cartoonesco che renderebbe fiera Kojima Productions; memorabile è la conversazione via codec in cui Roy Campbell parla di sconfiggere Mario come di un'occasione unica e irripetibile, concludendo con un "mostragli di che pasta sei fatto!". Oltre a loro, debutteranno nella serie anche Diddy Kong, King Dedede, l'Allenatore di Pokémon (che resta sullo sfondo mandando in combattimento Charizard, Squirtle e Ivysaur) e i già noti Pit e Wario. Gli stage sono principalmente costruiti attorno ai singoli personaggi (è tutto meno che irragionevole supporre una Green Hill Zone per Sonic), ma esistono anche eccezioni notevoli, come l'assurdo Pictochat, oltre a livelli che cambiano dal giorno alla notte.

Nintendo sta andando molto oltre quello che i fan di *Smash Bros.* avrebbero mai sognato, e la lista di nuove caratteristiche e personaggi non è ancora finita. Replay video, screenshot, modalità spettatore e badge da collezionare si aggiungono al già chilometrico elenco, e sembra quasi superfluo menzionare che, tra le altre cose, si tratta anche di uno dei giochi Wii dalla grafica migliore. Apparentemente, sarà un must per tutti gli amanti della formula tipica della serie.

Una delle caratteristiche più stuzzicanti di *Super Smash Bros. Brawl* è l'editor di livelli, che consente di scegliere le caratteristiche base dello stage prima di costruirlo su una griglia con un'interfaccia drag 'n drop. I vari blocchi da costruzione possono essere ruotati, ingranditi e personalizzati prima di essere posizionati, e si potrà poi testare lo stage con un personaggio a scelta. I livelli customizzati possono essere scambiati tra amici, ma l'aspetto più interessante dell'annuncio è l'opzione per inviare gli stage a Nintendo. Si progetta di rendere disponibile in Rete uno stage ogni giorno per poi farlo scomparire alla mezzanotte: come scritto su Smash Bros Dojo, 'è l'occasione per combattimenti che capitano una volta sola nella vita'.



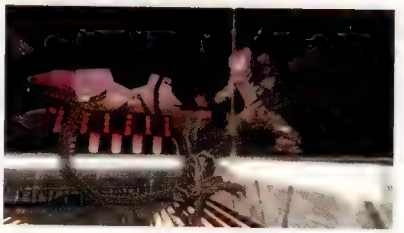
Sakurai non ha mancato di sottolineare come il team si sia impegnato significativamente nella campagna single player (sinistra), desiderando che si regga sulle proprie gambe anche se affiancata alle modalità multiplayer e arrivando a creare una storia unica per ogni personaggio

Meta Knight (sopra) è uno dei volti nuovi assieme all'Allenatore di Pokémon e Lucas (destra), ma molti di loro verranno senz'altro messi in ombra dalla presenza di Sonic

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SIERRA**
SVILUPPO: **REBELLION**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **GENNAIO 2008**

Aliens Vs Predator: Requiem

Rebellion ritorna all'atavica lotta fra mostruose creature aliene, ma stavolta è Hollywood a provocare lo scontro



Oltre alle lame da polso, le altre armi Predator (bastone, disco, cannone e la nuova entry, l'hand cannon) possono essere equipaggiate solo due alla volta. Un sensore di forme di vita Alien e un rilevatore di tecnologia Predator si uniscono al visore a infrarossi

La missione del Predator, ovvero ripulire il sito dell'impatto, crea una vera rarità nel mondo dei videogiochi: una motivazione a prova di bomba e di origine narrativa per il collezionismo ossessivo. Gli amanti della completezza rovisteranno nei livelli per trovare facehugger e frammenti di tecnologia Predator

E così il cerchio è completo. *Aliens Vs Predator* di Rebellion, pionieristico FPS per Atari Jaguar e più tardi PC, non fu la prima incarnazione di questo ardito crossover, poiché tale primato spetta all'omonimo fumetto. Fu però più influente, essendo il medium videogioco perfetto per mostrare battaglie tra mostri, e ispirò parzialmente il regista Paul Anderson per la realizzazione del film del 2004. Ora che quel film ha un seguito, e quel seguito ha l'immancabile tie-in videoludico, Rebellion può riallacciare i contatti con i suoi vecchi, grossi e brutti amici.

Stavolta, complice la finestra di sviluppo di soli sei mesi, non c'è stato tempo per implementare la doppia prospettiva aliena/umana, o di rendere il titolo multipiattaforma. Fortunatamente Rebellion ha la mano esperta con gli action su PSP, grazie soprattutto a *Miami Vice*, shooter co-op uscito lo scorso anno. *Rebellion* fa vestire al giocatore l'armatura del Predator 'ripulitore' del film, che elimina un'invasione di Alien in Colorado dopo la caduta di una nave Predator e distrugge le prove.

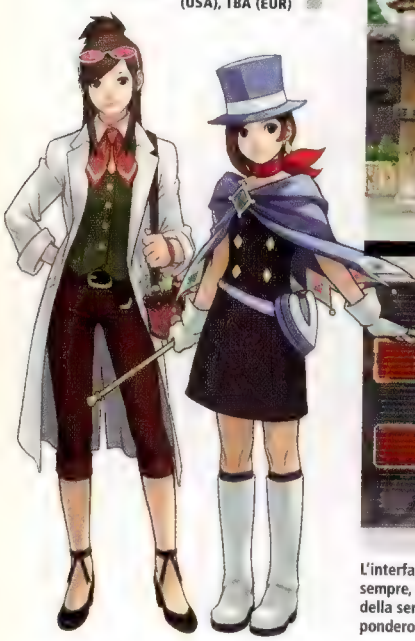
Si è fatta ulteriore strada a partire dal conflitto tripartito, e ora gli Alien e l'IA umana interagiscono tra loro oltre a prendere entrambi voi di mira. Un sistema di 'punti onore' penalizza le uccisioni inutili di esseri umani e al contempo serve a fornire un motivo per rigiocare questo breve sparatutto. Passare a una visuale statica in prima persona permette al Predator di 'marchiare' i bersagli aumentando il loro valore in punti onore, un sistema grezzo ma efficace per aumentare il senso di sfida ed evocare l'emozione della caccia.

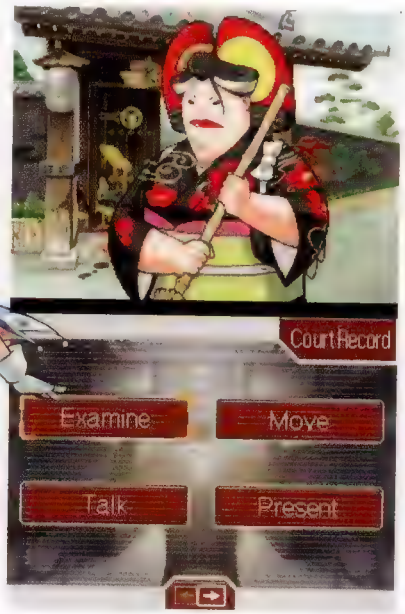
Con una modalità survival a match di cinque minuti pronta a soddisfare le esigenze di multiplayer co-op, *AvP: Requiem* sembra configurarsi come un action essenziale ma ben rifinito. Rebellion, d'altronde, conosce bene la materia (forse anche più del regista dei film), e dunque le armi, i visori e l'invisibilità dei Predator sono stati piazzati al centro del gameplay e verranno rappresentati nel modo migliore che la PSP può garantire. Dati i limiti di tempo e contenuti di questo tie-in, si tratta davvero di tutto ciò che un fan potrebbe chiedere.

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), Q1 2008 (USA), TBA (EUR)**

Apollo Justice: Ace Attorney

Capcom cambierà mai in modo significativo la serie di Ace Attorney? La parola ai fatti





L'interfaccia per interrogare i testimoni è la stessa di sempre, e i salti logici che sono il marchio di fabbrica della serie sono presenti ed efficaci. Apollo offre spesso ponderose spiegazioni sull'importanza di un dato oggetto

Il trailer più recente del quarto capitolo di *Ace Attorney* si apre con un candido muro su cui scorrono quadri incorniciati d'oro raffiguranti Phoenix Wright. Accanto ad essi c'è una cornice altrettanto ornata ma vuota, in attesa che il tonante Apollo Justice vi lasci il segno. Nuovo eroe della serie, battezzato con un nome roboante, Justice è un giovane con un 'cuore appassionato dal rosso ardore' ("a passionate heart burning red", recita il trailer), e inizia il suo primo giorno in tribunale balbettando e scoprendo di dover difendere il suo eroe Phoenix Wright dall'accusa di omicidio.

Solita routine, insomma. Il nuovo protagonista è affiancato da nuovi (più alcuni vecchi) comprimari, l'apice dei quali sembra essere rappresentato da Kristoph Gavin, il pacato e affascinante avvocato mentore di Apollo. Il gioco funziona come sempre: le testimonianze vengono passate al setaccio e le prove vengono utilizzate per dimostrare le contraddizioni, mentre le battaglie a colpi di 'Obiezione!' e 'Un attimo!' tornano in tutta la loro gloria multicolore. Le animazioni e le reazioni dei personaggi al procedere della storia sono ancora una volta realizzate in modo eccellente, e una particolare lode va allo script, che sembra solido e ricco di humour come negli episodi precedenti.

Sfondi e personaggi sono più nitidi e ricchi di colori rispetto al passato, trattandosi di un episodio realizzato appositamente per Nintendo DS e non di un porting

Nel gameplay sono presenti anche alcune meccaniche inedite, la migliore delle quali sembra essere uno zoom che permette ad Apollo di esaminare i testimoni sotto pressione per identificare segnali visivi delle loro menzogne, il che comporta la nuova esclamazione 'Right there!'. La base resta tuttavia invariata rispetto alle iterazioni dell'arco narrativo di Phoenix Wright (il che non è un male), e l'unica fonte di delusione sta nel fatto che la trama di base continua dai primi tre giochi, facendo perdere alla serie l'occasione di rompere col passato.

Per quanto il contrasto con la scialba grafica in-game possa essere stridente, le rare e brevi cut scene in full motion video, con la loro cura formale, sono sempre qualcosa che è meglio (ri)trovare piuttosto che perdere, dal momento che non vanno a scapito della parte giocata

Fire Emblem: Radiant Dawn

Intelligent Systems ci insegna che anche una nazione sconfitta in guerra ha il diritto di veder sorgere di nuovo il sole sulle sue lande

Cambiare totalmente il punto di vista da cui un mondo viene osservato, prendendosi a cuore sia le ragioni di chi è passato alla storia come eroe sia quelle di chi proprio da quell'eroe ha subito cocente sconfitta, è un'operazione di rado tentata nel mondo della narrativa videoludica, e ancor più raramente portata a termine con successo. Intelligent Systems, a questo riguardo, dovrebbe fungere da esempio, con i suoi *Fire Emblem*, più di quanto non lo sia attualmente. Soprattutto quando tale efficace registro narrativo fa da contorno a un gameplay tanto semplice ma efficace, che trova nella sua precisione quasi scacchistica un elemento imprescindibile del proprio fascino. *Fire Emblem* è la dimostrazione che la regola dell'inutilità di una caratterizzazione personale di ogni singola pedina sulla scacchiera è vera solo fin quando non ci si scopre a sviluppare affetto per le suddette pedine, definizione altresì ingenerosa per i personaggi carismatici e tridimensionali della serie.

La storia prende il via sette anni dopo la conclusione della guerra narrata in *Fire Emblem: Path of Radiance* per GameCube, e il prologo si incentra sulle gesta di un gruppo di ribelli della regione di Daein, il regno dominato dal Re folle Ashnard che aveva conosciuto la disfatta per mano di Ike, protagonista del precedente episodio e oggetto di un comprensibile odio da parte dei nuovi protagonisti: assorbita dal confinante Impero di Begnion, Daein viene governata con pugno di ferro dai conquistatori, le sue risorse e i suoi abitanti sfruttati fino all'esaurimento allo scopo di annientare completamente lo spirito e l'amor patrio della vecchia nazione ormai dissolta. È un punto di vista estremamente intrigante, per quanto non nuovo alla serie, che mette immediatamente di fronte alle conseguenze, non sempre edificanti, di quanto faticosamente portato a termine in passato. Begnion è inoltre in guerra con i laguz, il popolo capace di tramutarsi in varie specie animali (dai leoni ai falchi, dalle linci ai draghi) che aveva formato il fulcro della trama di *Path of Radiance* e che ancora una volta pare rivestirà un'importanza fondamentale.

Se lo scenario sembra offrire un interessante cambio di prospettiva, il gameplay resta fondamentalmente immutato, tanto da far sembrare *Radiant Dawn* quasi un mission pack del suo diretto predecessore: la sensazione di continuità prevale comunque più spesso del disappunto di non veder applicati cambiamenti più radicali, che tuttavia avrebbero rischiato di compromettere l'equilibrio su cui poggia il titolo. Salvo che per qualche lieve ritocco nella grafica dei menu, tutto il resto si gioca esattamente come sempre: le unità del proprio esercito si muovono su una griglia di caselle quadrate, ciascuna classe munita di una capacità di movimento personale. Ingaggiare o meno battaglia con gli avversari va determinato sia in base ai rapporti stile 'sasso-forbice-carta' della triade delle armi e di quella delle magie, sia osservando la tabella statistica che indica il quantitativo di danno causato e subito dalle due unità coinvolte nello scontro. Un sistema che, assommandosi alla difficoltà superiore a *Path of Radiance* sin dalle prime missioni, permette e anzi esige l'elaborazione di strategie complesse.

L'unico fattore di perplessità resta il sistema di controllo, che utilizza il Remote in assetto orizzontale. Se selezionare le truppe e visualizzare i menu delle statistiche diventa presto intuitivo, la rotazione della telecamera assegnata al grilletto dorsale e al D-pad causa di frequente movimenti accidentali della visuale in sede di spostamento delle unità, rendendo difficile tracciare i percorsi. Si tratta di un problema che non verrà senz'altro risolto in sede di pubblicazione europea, ma che è necessario sottolineare già in sede di hands-on.

La conoscenza pregressa dei fatti di *Path of Radiance*, pur non indicata come un requisito necessario, è fondamentale tanto per comprendere le basi da cui parte la trama di *RD* quanto per gioire del ritorno delle vecchie conoscenze, il cui aspetto è stato ridisegnato per sottolineare efficacemente il tempo trascorso

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **INTELLIGENT SYSTEMS**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP, USA), TBA (PAL)**

Mancato supporto

Fire Emblem è famoso tra i fan per i cosiddetti Support, conversazioni a volte serie, più spesso facete che è possibile attivare tra due personaggi, stabilendo un rapporto atto a potenziare entrambe le unità in battaglia, ma soprattutto caratterizzando ogni combattente in modo unico. Nel precedente capitolo casalingo, i dialoghi avevano luogo unicamente nei momenti di pausa tra una missione e l'altra, deviando dalla consuetudine della serie che li vedeva svolgersi in modo estemporaneo durante uno stage. I Support di *Radiant Dawn* tornano alla tradizione, tranne che per un singolo particolare: sarà infatti necessario attivare ogni rapporto tramite i menu della carovana, e nelle prime fasi pare impossibile portare avanti più di un Support contemporaneamente. Inoltre, i testi sembrano aver perso la vivacità e la freschezza delle passate incarnazioni, e appaiono piatti e pervasi da un triste formalismo.

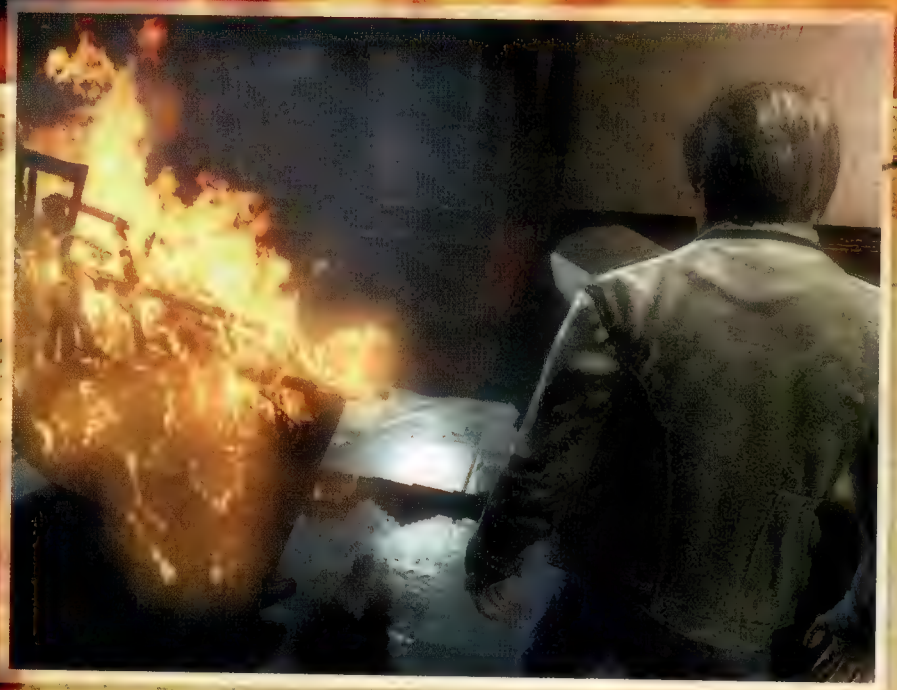
Rispetto alla completa innocuità del passato, i laguz in forma umana hanno guadagnato la capacità di contrattaccare se presi di mira dal nemico, una caratteristica che nei primi capitoli del gioco andrà tutta a svantaggio del giocatore

ALONE IN THE DARK

il buio si avvicina

Eden Games si appresta a rilanciare la saga che diede origine alle moderne avventure horror d'azione e Game Pro vola in esclusiva a verificare la validità dell'operazione

TITOLO: **ALONE IN THE DARK**
FORMATO: **360, PC, PS2, PS3, Wii**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **EDEN STUDIO (360, PC, PS3), HYDRAVISION (PS2, Wii)**
USCITA: **Q1 2008**



a posta in gioco è altissima, i rischi immensi. Prendere in mano quell'***Alone In the Dark*** seminale, capostipite di un florilegio di titoli action horror, ***Resident Evil*** in primis, e stravolgerne il DNA, dando una direzione totalmente nuova alla serie eppure, allo stesso tempo, rilanciandone lo spirito originario. **David Nadal**, studio manager e game director di ***Alone In the Dark***, è in effetti un uomo coraggioso, come si evince anche dall'attitudine, tanto rara quanto preziosa e ammirevole, a dire la verità, senza nascondersi dietro frasi di rito. Sì, perché la grande scommessa non nasce solo da un'ispirazione artistica, ma anche da una precisa volontà commerciale, della quale Nadal non si vergogna: portare ***Alone In the Dark*** verso un pubblico vasto, evitando l'insidia della nicchia di puristi dell'horror dediti al culto di H.P. Lovecraft e andando a catturare tutta l'intensità e l'adrenalina tipiche delle grandi produzioni americane.

Ma procediamo con ordine, cercando di non anticipare troppo i contenuti della lunga intervista condotta con il responsabile del progetto. Non appena arrivati a Lione, bellissima città francese dove, al quinto piano di un moderno stabile, hanno sede gli studios di Eden Games, abbiamo subito avvertito un senso di aspettativa divorante, quella tipica tensione che precede un evento di rilievo. Già durante la cena comune di stampa e responsabili delle PR di Atari si percepiva chiaramente un senso di curiosità, specialmente da parte di chi, come noi, aveva già avuto modo, poco più di dieci giorni prima, di osservare e testare le versioni PS2 e Wii del gioco, sviluppate sempre in Francia (a Lille) dal team Hydravision. Come potrete leggere nell'apposito spazio di approfondimento che trovate su queste pagine, infatti, la versione tecnologicamente inferiore del titolo ci aveva lasciato molta perplessi, facendoci preoccupare circa il gioco in sé, visto l'ultima volta alla Games Convention di Lipsia, dove si era imposto come uno dei migliori titoli dell'intera manifestazione. Tra una battuta e l'altra con i colleghi delle altre nazioni, emergevano gli interrogativi principali: sarà rivelato qualcosa in più della trama? Avremo modo di osservare e combattere qualche creatura ostile? E ancora: come risponderanno i controlli? Tecnicamente, il gioco sarà all'altezza delle aspettative?

L'indomani, il momento delle risposte è giunto non appena varcata la soglia degli uffici di Eden Games, dove oltre cento ragazze e ragazzi di differenti nazionalità, coordinati dalla bravissima (e simpaticissima) **Nour Polloni**, producer di origini kuwaitiane, danno il meglio di loro stessi per riportare ai fasti del passato la saga di ***Alone In the Dark***, passata attraverso qualche fiacco sequel di troppo e un tristissimo omonimo film, onta sul curriculum del bello e dannato Christian Slater. Il clima che si percepisce è quello tipico di uno studio affiatato, che si diverte nel portare avanti un grande progetto in cui crede. C'è elettricità nell'aria, voglia di stupire e centrare il bersaglio grosso; c'è, in altre parole, consapevolezza dei propri mezzi e della validità delle proprie idee. L'euforia e l'entusiasmo, si sa, tendono a essere contagiosi, ma cerchiamo di rimanere impassibili e distaccati, fedeli al nostro rigore critico. Ecco che, in breve, ci troviamo a seguire Nour Polloni in un tour dei vari reparti del team di sviluppo, per capire meglio come funziona il lavoro sul gioco e come sta procedendo il progetto.

> *"Se un oggetto è fatto di materiali combustibili, brucerà"*

I PERSONAGGI

Prima tappa: il team che si occupa della realizzazione dei protagonisti del gioco e degli altri "attori virtuali" che compongono il cast del nuovo ***Alone In the Dark***. Basta un'occhiata a Edward Carnby, eroe dell'avventura (e badate che si tratta dello stesso Carnby protagonista del primo ***Alone In the Dark***, ambientato negli Anni Venti: come è possibile lo scopriremo solo giocando, a quanto pare...), per capire quanta cura è stata dedicata alla modellazione dei personaggi. Edward, come i suoi comprimari, è poligonalmente ricco, decorato da texture assai pregiate, impreziosite da normal mapping e frutto di un'attenta e sofisticata direzione artistica. Carnby è stato studiato a lungo per evitare che finisse per risolversi in un tipico eroe generico da action movie, e le asperità e imperfezioni che segnano il suo volto sono una delle chiavi di volta del lavoro operato da Eden. Questa è stata in effetti una precisa volontà: far notare chiaramente i difetti fisici dei vari personaggi, poiché questi sono il tratto tipico dei veri esseri umani, per definizione imperfetti. Se in Edward Carnby questa scelta si nota, essa diventa lampante e ancor più efficace nel suo antagonista, del quale ancora non sappiamo nulla. Egli è un uomo piuttosto anziano, ossuto e minaccioso, vagamente somigliante al sadico Enigmista della saga cinematografica splatter horror di **Saw**. Le rughe segnano il suo volto in modo così realistico e credibile da fargli prendere vita, e l'effetto è ancor più vivido ed efficace nel momento in cui le luci dinamiche illuminano il personaggio, proiettando ombre su alcuni dei suoi tratti e scoprendone altri. La sensazione è amplificata dagli abiti, che sono perfettamente animati e che si muovono in maniera credibile man mano che il personaggio procede attraverso stanze e corridoi.

Un altro reparto di Eden si occupa specificamente delle animazioni, con una cura particolare riservata al movimento dei muscoli facciali e alla sincronizzazione del labiale durante i dialoghi. Eden Games lavora su tool proprietari e possiede software decisamente avanzati, che permettono di intervenire su ogni singolo muscolo del viso dei personaggi. Il programma riconosce automaticamente le linee di dialogo e interviene di

Nour Polloni, producer del gioco

conseguenza sui movimenti del volto, tutti strettamente interconnessi tra loro, ma gli sviluppatori possono sempre intervenire modificando ogni minimo gesto per rendere l'effetto finale ancor più credibile. I risultati sono decisamente soddisfacenti e dimostrano senza ombra di dubbio che quattro anni di sviluppo, anche sotto questo punto di vista, non sono stati gettati al vento. Altro personaggio che mostra la perizia di modellatori, animatori e texture artist vari è Sarah, figura di spicco (nonché gran bella donna) il cui ruolo, inutile dirlo, è ancora avvolto più fitto riserbo.

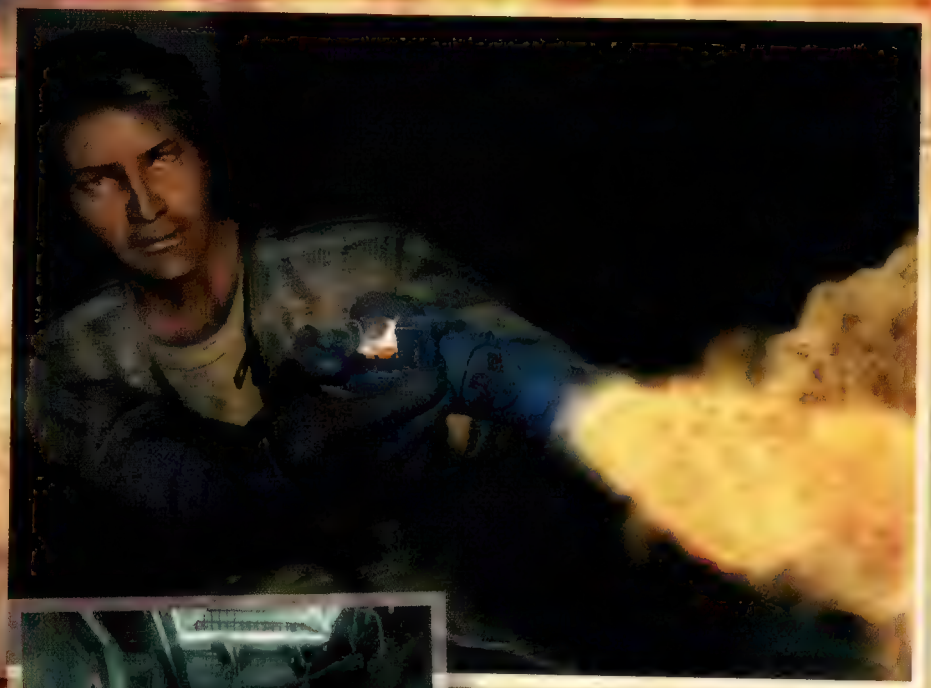
IL PARCO DEGLI ORRORI

Se c'è un elemento che caratterizza fortissimamente il nuovo ***Alone In the Dark*** è il setting nel quale si svolgono gli eventi. Edward Carnby si sveglia senza sapere nulla di sé: chi è? Dove si trova? Perché? Ma, soprattutto, perché il mondo intorno a lui sembra cadere in pezzi? Una rocambolesca fuga lo sottrarrà al crollo di un edificio, così Edward scoprirà di trovarsi nei pressi di Central Park, a New York. Il leggendario parco sarà il luogo degli eventi narrati dal gioco, che si presenterà come una moderna serie TV. Ciò significa che potete considerare il gioco che comprerete come il cofanetto di una ipotetica Stagione 1, fatta di numerosi episodi da un'ora o poco meno l'uno, introdotti da un breve riassunto visivo delle puntate precedenti e chiusi da un trailer di ciò che avverrà prossimamente. Questa scelta permetterà di mantenere ritmi sempre elevati e dare estrema varietà al gioco, che sfrutterà una ricostruzione millimetrica del parco, vera e propria città nella città, ricco di aree suggestive e inquietanti tutte da esplorare.

Il team è partito da reali sopralluoghi e ha scattato numerosissime fotografie di tutte le location, ma poi ha giustamente voluto lavorate sulle ambientazioni, prendendosi qualche licenza poetica per dare più carattere ai vari luoghi che compongono Central Park, soprattutto quando quel "qualcosa" che sta corrompendo cose e persone trasfigurerà gli ambienti base rendendoli visioni apocalittiche degne dei deliri di Edgar Allan Poe o delle visioni infernali di Dante Alighieri. Per fare questo, il team ha realizzato un'infinità di eccezionali disegni, utilizzati insieme alle foto del parco come base di partenza per modellare gabbie 3D da riempire successivamente di dettagli. Quanto al feeling comunicato dalle locazioni di gioco, gli sviluppatori non nascondono di essersi ispirati ai magistrali lavori di artisti del cinema quali David Fincher (Seven) e Tim Burton. L'accostamento di colori freddi ad altri molto più caldi crea poi uno stacco di grande impatto visivo, che rende vivi gli ambienti e comunica al giocatore un sottile senso di timore e insicurezza, che rende il vagare per il parco un'esperienza decisamente inquietante. Vagare, dicevamo. Il termine è assolutamente giusto, perché ***Alone In the Dark*** è un titolo che fa del free roaming un punto di forza. Edward può esplorare tutto il parco in grande libertà, e ci sono interi ambienti di gioco che potrebbero potenzialmente non essere neppure visitati durante tutto l'arco dell'avventura.

IL TEMA DELLE TENEBRE

Che cosa sarebbe un horror senza una colonna sonora degna di questo nome e spettrali effetti sonori? ***Alone In the Dark*** non fa eccezione, e per questo un intero reparto di Eden Games è dedicato a ciò che è destinato alle nostre orecchie. **Olivier Deriviere**, responsabile di questa sezione del team, ha deciso di avvalersi



Olivier Deriviere è il re[illegible] delle musiche e degli effetti sonori

PS2 e Wii: il buio si infittisce?

Mentre Eden Games si occupa di sviluppare *Alone In the Dark* per Xbox360, PC e PS3, lo studio Hydravision di Lille (*Obscure*, *Obscure II*) ha nelle sue mani il destino delle versioni PlayStation 2 e Nintendo Wii, quest'ultima fortemente voluta da David Nadal in persona. Noi di Game Pro abbiamo visitato anche gli studi Hydravision ma, nonostante qualche segnale positivo non manchi, siamo usciti con un'impressione piuttosto negativa sulle versioni in questione. Il gioco si presenta non solo graficamente molto più scarno e povero (il che è anche normale, sebbene sia su PS2 che su Wii si sia visto di molto meglio, basti pensare rispettivamente a *God of War II* e *Super Mario Galaxy* o *Resident Evil 4*), ma anche estremamente più limitato e lineare. Se la versione PS2 supplisce con un buon sistema di controlli, altrettanto non può dirsi di quella Wii, funestata da scelte di design incomprensibili, che culminano nella decisione di assegnare il movimento del personaggio allo stick analogico del Nunchuk e il salto a un brusco movimento verso l'alto del Nunchuk stesso. Il risultato? Quanto di più innaturale ci sia, tanto che ci siamo permessi di segnalare il problema a Eden Games, ottenendo in risposta la promessa di far apportare la doverosa modifica. Una buona notizia sul fronte Wii è invece il supporto della visualizzazione 16:9 e la promessa degli sviluppatori che saranno inserite texture più dettagliate rispetto a quelle della versione PS2 (al momento del nostro test, infatti, queste ultime erano identiche se non addirittura superiori). In conclusione, le versioni "old gen" sembrano si avere del potenziale, ma non appaiono sufficientemente valide da costituire un buon ripiego per chi fosse sprovvisto di Xbox 360, PS3 o PC da gioco.

dell'orchestra bulgara di Sofia e i risultati sono a dir poco eccezionali. Il tema del nuovo *Alone In the Dark* è allo stesso tempo epico, orecchiabile e spaventoso, e trasmette perfettamente il senso di apocalittica catastrofe che sta abbattendosi su New York. Sebbene possa sembrare che si tratti di musica tradizionale bulgara, tutto è stato invece composto ad hoc per il gioco, con tanto di testi che trattano delle tematiche affrontate dal titolo Atari e che addirittura contengono indizi sul gioco stesso (be', tenete comunque presente che i testi sono in bulgaro).

> "Carnby è stato studiato a lungo per evitare che finisse per risolversi in un tipico eroe generico da action movie"

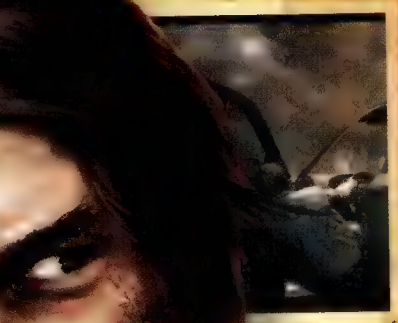
Quasi quattro ore di colonna sonora scritta per il gioco sono già notevoli, ma ciò che impressiona è un altro aspetto della musica: la sua interattività. Per evitare di creare la classica situazione da videogioco nella quale a ogni momento corrisponde un accompagnamento sonoro fisso, in *Alone In the Dark* si è optato per una soluzione innovativa. Ciascuna singola azione attiva un elemento sonoro e questi, combinandosi, danno vita all'accompagnamento musicale dell'avventura. "È come avere un'orchestra interattiva a propria completa disposizione", precisa Olivier Deriviere, rapito. "Si tratta di una novità assoluta che Nadal e io abbiamo voluto sperimentare. Poi magari salterà fuori che è inutile, ma noi ci crediamo!"

Una cosa è certa: le musiche di *Alone In the Dark* non passano inosservate, e al momento rappresentano uno degli elementi meglio riusciti del gioco. Le tematiche stesse dell'avventura richiedono temi suggestivi e d'atmosfera, affrontando l'argomento della morte e della vita che si nasconde dietro di essa.

AZIONI E REAZIONI

L'ultima tappa prima della sessione di prova del gioco ci porta nell'area dove ci si occupa della programmazione dei livelli. Anche qui apprendiamo diverse nozioni molto interessanti su *Alone In the Dark*. Innanzitutto, Eden Games non fa uso di middleware, avendo sviluppato suoi tool specifici che, negli anni, vengono sempre aggiornati e perfezionati. In quest'ultimo gioco la massima attenzione sta venendo dedicata alla fisica, con una cura maniacale per il fuoco, vera star del titolo Atari. Non ci sono limitazioni innaturali: se una porta è di legno e avete un oggetto pesante di ferro in mano potrete abbatterla e passare. Idem per le fiamme: se un oggetto è fatto di materiale combustibile, brucerà. La fisica realistica, come spiegano gli sviluppatori, è di grande aiuto, perché rende l'esperienza di gioco più immersiva e spontanea. Se il mondo di *Alone In the Dark* reagisce alle azioni di Edward Carnby come il mondo reale alle nostre, non c'è nulla da spiegare o da far capire: i giocatori si comporteranno come farebbero nella realtà, potendo prevedere le conseguenze dei propri gesti. Ci viene mostrato un esempio: Edward deve entrare in un autobus sospeso nel vuoto in precario equilibrio, raggiungendo il vano del conducente senza che il veicolo precipiti. Per farlo, dovrà prima spostare dei cadaveri verso il retro del mezzo, in modo che questi ultimi controbilancino il suo peso.

Oltre alle fiamme, utili in mille circostanze (per fare luce, per combattere, ecc.) e quasi onnipresenti nel gioco, anche l'acqua è resa con estrema perizia, con una dinamica dei fluidi molto sofisticata. Inutile aggiungere che in base alle reali proprietà dei vari materiali, ogni oggetto galleggerà o affonderà, e che potremo spegnere oggetti in fiamme gettandoli in acqua. Altro punto fondamentale del gioco è la possibilità di afferrare quasi



ogni cosa per poi muoverla liberamente, usandola come strumento o arma, a seconda dei casi.

Fondamentale è anche il comportamento dei nemici e dei vari personaggi, tutto gestito dall'I.A. del gioco. Ogni essere ha le sue abitudini e si comporta di conseguenza, ma il gioco è ulteriormente arricchito da specifici eventi scriptati che assicurano momenti di emozione e una sceneggiatura sempre tesa e coinvolgente, esente da pericolosi cali di tensione.

IL BUIO MESSO ALLA PROVA

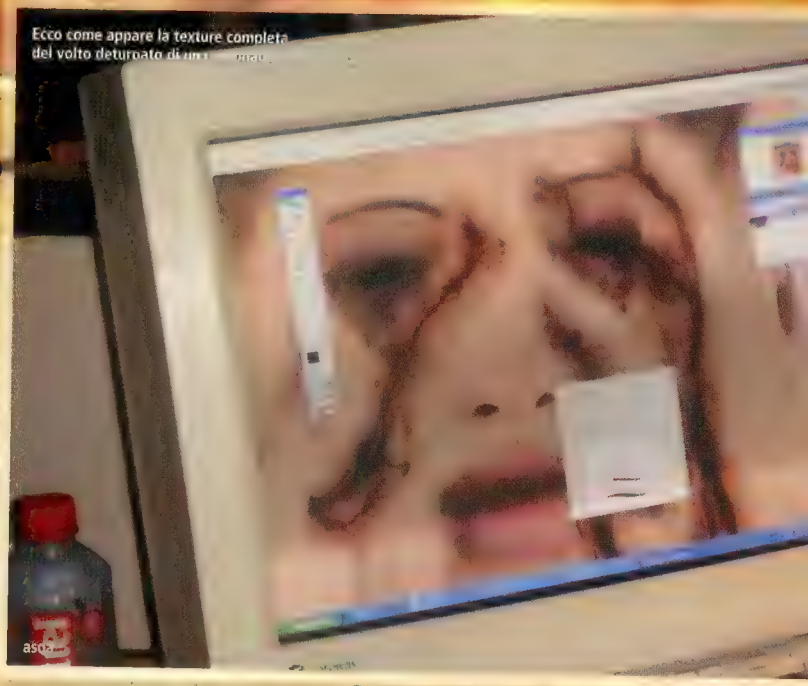
Completato il tour, è giunto il momento tanto atteso di testare il gioco, finora sempre mostrato solo dagli sviluppatori. Si nota subito la mancanza di inventari e barre di stato varie: per vedere che oggetti abbiamo, dovremo guardare nel giubbotto di Edward, così come le ferite ci daranno un'idea del nostro livello di salute. L'inventario va considerato a tutti gli effetti come una sorta di laboratorio, dove testare i vari oggetti e le combinazioni ottenibili da essi. Una vota afferrato un oggetto, potremo manipolarlo con lo stick analogico destro (o probabilmente anche con il mouse, nel caso della versione PC), facendolo diventare un'arma nel caso cominciassimo a vibrare bruschi affondi o fendenti. Un tubo può essere usato per spostare un cavo elettrico dall'acqua o per colpire uno zombi (se di questo si tratta...) e abbatterlo a terra. Solo un consiglio: se volete che i nemici non vi disturbino più, cercate di bruciare i cadaveri, o potreste avere sgradite sorprese.

Per far fuori un'altra creatura mostruosa, invece, abbiamo lanciato verso di lei un flacone di liquido infiammabile, per poi colpirlo in volo con un colpo di pistola in prossimità del mostro. Difficile? Niente affatto: in questo caso, infatti, il gioco rallenta, passando a una specie di bullet time che vi consente di mirare accuratamente. Un altro nemico suggestivo è una melma senziente e famelica che cercherà di circondarvi e divorarvi: qui la risposta è la luce, poiché l'essere è fotofobico, quindi un sapiente uso di torce elettriche o oggetti in fiamme dovrebbe salvarvi la vita. Ultimo esempio di mostri sono degli uccelli assai molesti che, a un cero punto, si erano ammassati contro una recinzione di ferro. Una scarica elettrica ben assestata li ha fortunatamente fritti, rendendoli inoffensivi.

Altra caratteristica interessante del gioco è rappresentata dalla presenza di fasi di guida, a tratti veramente degne di un action movie tripla A hollywoodiano. Per il gran finale del press tour, infatti, il team ci ha mostrato e fatto provare una sezione di corsa nella quale Edward è impegnato a sfrecciare per le strade di una New York che cade letteralmente a pezzi. Mentre la musica monta, epica, schizziamo attraverso le strade, che esplodono sotto le nostre ruote, mentre interi palazzi rovinano al suolo auto in fiamme ci si lanciano contro e tutto sembra impazzire. L'adrenalina è al massimo, i riflessi tesi fino allo spasimo: ecco, ci siamo quasi... finalmente vedremo cosa accade dopo, e così capiremo che cosa... ma poi ricordiamo. È solo un breve segmento dimostrativo, ed è giunto il momento di abbandonare il gioco e salutare.

L'impressione finale è di un titolo imponente, con un altissimo valore di produzione e idee estremamente interessanti sul tappeto. Se tecnicamente il gioco sembra già molto convincente, nonostante qualche peccato veniale (sporadici scatti e alcuni dettagli sotto la media, come le mani del protagonista), i controlli non sono ancora perfetti, con la telecamera virtuale che dà qualche noia di troppo (fortuna che si può quasi sempre giocare con visuale in prima persona) e una sensibilità a volte eccessiva dello stick sinistro adibito al movimento di Edward. Se Eden Games riuscirà a perfezionare questi aspetti del gioco in tempo per l'uscita, prevista a marzo, ***Alone In the Dark*** potrebbe rivelarsi uno dei nuovi parametri per il genere action adventure.

David Nadal, Director del gioco e Studio Manager di Eden Games



Ecco come appare la texture completa del volto deturpato di un [illegible]

LA PAROLA AL CREATORE DEL GIOCO

Esaminato e testato il gioco, è il momento di fare una chiacchierata con David Nadal, director del nuovo *Alone In the Dark*.

Che cosa significa per voi lavorare al seguito della prima avventura horror moderna che ispirò giochi quali *Resident Evil*?
È un vero onore, perché giocai *Alone In the Dark* da studente e ne rimasi sconvolto. Non avrei mai immaginato che avrei diretto un seguito del gioco! Ora che ci sto lavorando, la mia volontà è farne il seguito morale del primo gioco della serie, e questo può avvenire solo se riusciremo a essere altrettanto innovativi.

***Alone In the Dark* ha origini letterarie, rifacendosi all'opera del grande H.P. Lovecraft. Manterrete questo marchio di fabbrica o lo abbandonerete?**
Alcuni elementi resteranno ma non sarà un gioco basato sulla mitologia di Lovecraft. Il punto è che abbiamo deciso con Atari di puntare a interessare un pubblico più vasto, non focalizzandoci troppo sulle creature lovecraftiane.

Temete che un gioco lovecraftiano possa non essere abbastanza moderno e risultare troppo di nicchia?
Sì, è così. Ci sarà qualche riferimento ma, per il resto, punteremo su elementi totalmente nuovi e originali per la serie.

Quando abbiamo visitato gli studios di Hydravision, però, abbiamo visto delle rune sospette nei menu del gioco e letto titoli di episodi che sembravano alludere a chiari riferimenti astronomici di matrice lovecraftiana.
Be', certo, come dicevo, ci sono alcuni riferimenti... Comunque non avrebbero dovuto mostrarvi certe cose!

In fondo scoprirle è il nostro lavoro...
Sì, sì, è tutto ok, è tutto ok [ride]! Il fatto è che abbiamo tentato di lasciarè degli accenni espandendoli verso nozioni di matrice più vasta, presi da varie credenze e religioni. Affrontiamo il tema della vita oltre la morte e ciò che accade dopo la morte. C'è qualcosa? Esiste un dio? Sono domande che ci si pone, nel gioco.

Hai messo qualcosa di personale nel gioco? Le tue opinioni circa la vita e la morte, qualcosa della tua filosofia, della tua visione del mondo...
Sì, assolutamente. Non posso svelare nulla di più circa la trama ma posso dirti di sì.

Perché proprio Central Park?
Circa 10 anni fa andai a New York e pensai: devo fare un gioco ambientato a Central Park. È una vera e propria città nella città... è incredibile! Quando mi trovai a realizzare *Alone In the Dark*, l'idea mi tornò in mente. Sulle prime ero restio, perché il parco mi sembrava troppo ordinato e pulito, rassicurante. Allora i miei amici locali mi dissero: "Stai scherzando? Prova a vedere la parte nord del parco!" Così ci andammo, la notte stessa del nostro arrivo, un po' sconsideratamente. Fu un'esperienza spaventosa. La vegetazione è fitta e selvaggia e non riesci neppure a scorgere i palazzi intorno a te... ci sono movimenti e rumori sospetti, perché quella parte del parco è piena di gente strana e pericolosa, di notte... Andammo via quasi subito, terrorizzati. Ma mi ero convinto: il posto era perfetto per *Alone In the Dark*!

Che vantaggi vi dà la struttura a episodi da serie TV?
Evita che ci siano momenti fiacchi e ripetitivi, mantenendo sempre alti la tensione e l'interesse. Non fa annacquare la storia. Io amo le serie come 24 e credo che mutuare quel tipo di ritmo sia perfetto. E poi gli episodi sono perfetti per essere giocati anche da chi non ha un tempo eccessivo da dedicare tutto insieme ai videogiochi.

All'inizio, però, parlavate di un diverso modello commerciale, con gli episodi da comprare e scaricare ogni tot mesi. Adesso, invece, si comprerà il gioco con tutti gli episodi di una ipotetica "prima stagione". La struttura a episodi è stata decisa in base a ragioni commerciali o di natura contenutistica?
Sì, all'inizio era così, ma poi ho riflettuto sulla cosa. I giochi a episodi tendono a non funzionare, a meno che tutti gli episodi non siano perfetti. Finisce che i giocatori smettono di comprarli e non arrivano a vedere la fine della storia... anche perché gli episodi dovrebbero uscire molto ravvicinati tra loro, diciamo a un mese di distanza l'uno dall'altro... se passa un anno è davvero troppo.

Ma state ancora pensando di far uscire episodi extra da scaricare dopo l'uscita del gioco e prima di una ipotetica seconda serie?
Assolutamente sì, lo faremo di certo. Sarà un raccordo speciale tra le due stagioni del gioco.

Nel vostro *Alone In the Dark* c'è molta azione e si propongono molte novità, ma che cosa ci puoi dire circa l'elemento "terrore"? Il gioco farà paura? E se sì, in che modo?
Sarò sincero, fare paura non era tra le priorità di questo gioco, volevamo più che altro intrattenere i giocatori. Essendo *Alone In the Dark*, comunque, qualche scena spaventosa deve esserci. Non amo lo splatter, quindi non è quella la strada scelta da noi, né abbiamo troppo puntato sul fattore sorpresa (apparizioni improvvise), un modo facile per spaventare il giocatore. Piuttosto, abbiamo inserito elementi che inquietano. Ti faccio un esempio: all'apparizione di un certo tipo di mostro corrisponde una musica specifica... a un certo punto, parte quella musica ma non compare il mostro. Il giocatore rallenta, entra in tensione, si guarda intorno... è destabilizzato!

Nel gioco troviamo un Edward Carnby giovane nonostante siano passati 80 anni circa dal primo episodio. Puoi darci un indizio su come ciò sia possibile in modo che possiamo tentare di risolvere il mistero?
Diciamo che lui non sa nulla di sé, all'inizio del gioco, nemmeno il suo nome. Questo è un indizio importante... Comunque è *fisicamente* la stessa persona. [ride]

Perché nel gioco non possiamo dialogare con gli altri personaggi?
I dialoghi ci sono, ma avvengono in stile *Half-Life 2*, senza scegliere domande o argomenti. Puntiamo più sull'esplorazione, su altri elementi... Non è che sia un approccio errato, è solo diverso, adatto a un gioco più lento e di nicchia, più per PC che per console.

Il gioco usa il motore fisico in modo straordinario. Possiamo però trovare soluzioni originali o ogni enigma ha una soluzione prestabilita da scoprire?
Di base è così, ma il motore è così complesso e realistico e il gioco così aperto che si possono scoprire soluzioni che noi non avevamo neppure immaginato. Ti faccio un esempio: se buchi il serbatoio di una macchina, puoi riempire una tanica di benzina. Il tester, però, ha sfruttato la cosa diversamente: ha bucato il serbatoio, è salito in auto ed è partito, lasciando una scia di benzina. Poi è saltato dall'auto in corsa e ha sparato alla traccia di benzina, appiccando il fuoco. Questo, raggiunta la macchina, l'ha fatta esplodere!

Si possono tenere oggetti da un episodio all'altro?
Certo, e non solo nell'inventario, ma anche in mano. Se alla fine di un episodio hai una sedia in mano, ce l'hai anche all'inizio di quello successivo.

Il gioco è molto difficile? Ci sono livelli di difficoltà diversi tra cui scegliere?
Non ci sono diversi livelli perché non volevamo complicare troppo la fase di testing, però il gioco non è troppo difficile. Diciamo che ci sono tanti modi, più o meno facili, di superare ogni ostacolo. Il gioco non punta su creare sfide da vincere, ma sull'offrire un'esperienza da vivere.

Quindi non ci si dovrebbe bloccare mai, giusto?
Giustissimo, al punto che abbiamo inserito un'opzione simile a quella presente nei DVD, per saltare un capitolo e arrivare al checkpoint successivo.

Incredibile! Proprio nello scorso numero invocavamo, quasi come provocazione, il tasto "skip", in nome del diritto di fruire tutto il gioco acquistato.
Ma infatti è giusto così. Se sei bloccato, accedi al menu e mandi avanti fino al checkpoint successivo. Non è stato facile convincere la gente ad accettare questa scelta. Dicevano: "Ma così i giocatori andranno a vedere subito la fine!" Non ha senso, in realtà. Nei romanzi e nei DVD è così da sempre: se vuoi, puoi vedere la fine. Che cosa c'è di tanto strano?

Da adesso in poi sarai il nostro eroe, David.
È una cosa logica. È assurdo impedire a un giocatore di godersi tutto il gioco se si blocca in una sequenza. Non è che se non riesce a passare un punto del gioco non merita di andare avanti!

Ci saranno boss da affrontare?
Sì, ma non tutti si combatteranno in modo tradizionale. Posso solo dirti che spesso la chiave di volta sarà il fuoco.

Quanta libertà avremo?
Molta. Potrete uccidere anche i buoni, ad esempio, e questo a volte avrà conseguenze. Il gioco, del resto, ha più di un finale.

Quali sono i migliori giochi horror mai realizzati?
Sebbene apprezzi *Silent Hill* e *Forbidden Siren*, li trovo un po' ripetitivi. Il gioco migliore, a mio parere, è di gran lunga *Resident Evil 4*.

Curiosità: hai giocato anche *Eternal Darkness* per GameCube? È un gioco particolarmente caro a noi di Game Pro.
Assolutamente sì, e mi è piaciuto moltissimo. Gli insanity effects erano grandiosi, totalmente spiazzanti. Una bellissima esperienza.

Altri riferimenti cinematografici o letterari?
Forse ti sembrerà assurdo, ma una delle mie fonti di ispirazione numero uno è Trappola di Cristallo, il primo Die Hard. Pensaci, è perfetto: c'è un eroe solo, circondato da nemici, che deve sopravvivere cercando di usare tutti gli oggetti che trova.

Quante persone hanno lavorato a questo gioco e da quanto tempo?
In media 70 persone da quasi quattro anni.

È un progetto molto costoso e impegnativo. Quante copie dovrete vendere perché l'operazione si riveli un successo?
Direi almeno un milione di copie a livello mondiale.

Leggende viventi

Acclamati per le loro simulazioni belliche minuziosamente ricostruite, i creatori di *Total War* esplorano le frontiere del mito

L'impero di Creative Assembly ha dovuto essere diviso in due colonie da due anni a questa parte, in seguito all'acquisizione da parte di Sega. Ad una delle estremità della ridente cittadina di Horsham troviamo il team responsabile del rivoluzionario franchise *Total War*, mentre alla parte opposta del paese sta prendendo vita *Viking: Battle for Asgard*. Recentemente Horsham ha conquistato il nono posto in classifica per qualità della vita sul suolo britannico: le sue tranquille strade di provincia sembrano essere un degno scenario per lo sviluppo di una serie, quella di *Total War*, che fa della ricostruzione storica libresca uno dei suoi punti di forza. *Viking* però volta decisamente pagina. Pur condividendo la portata epica di *Total War*, per molti versi siamo di fronte al suo esatto opposto. *Viking* è una rissa sanguinaria e adrenalinica che abbandona completamente la pretenziosa scelta che da sempre ha caratterizzato gli RTS del team di sviluppo inglese.

"So benissimo che l'utilizzo della mitologia nordica farà alzare gli occhi al cielo a un paio dei giocatori di *Total War* più storicamente esigenti", dice il lead programmer **Clive Gratton**. "Probabilmente dopo aver visto *Viking* ci diranno: 'Dannati imbecilli consolari!'. Ma noi faremo come i ragazzini e fingeremo di non ascoltare".

Non è una novità per Creative Assembly dover gestire lo sviluppo di due titoli spiccatamente diversi tra loro; la software house propone da diverso tempo due tipologie di prodotti ben distinte. Il team dedicato esclusivamente allo sviluppo per console aveva realizzato alcuni titoli sportivi per EA prima di creare *Spartan: Total Warrior*, mentre oggi è intento a forgiare il cruento quanto spettacolare *Viking*.

Il giocatore vestirà i panni di un eroe vichingo investito della missione di liberare una serie di isole dall'influenza nefasta della dea Hel, tra esplorazioni in free-roaming e feroci, brutali, immense battaglie condotte da migliaia e migliaia di uomini; le azioni compiute sul campo di battaglia modificheranno completamente l'andamento dello scontro, e le decisioni sull'ordine in cui liberare le risorse condizioneranno le battaglie successive. I vasti scenari di gioco potrebbero ricordare quelli già visti in *Total War*, ma la quantità di sangue sullo schermo e la rapidità dell'azione esulano *Viking* dai canoni di una sobria strategia in tempo reale.

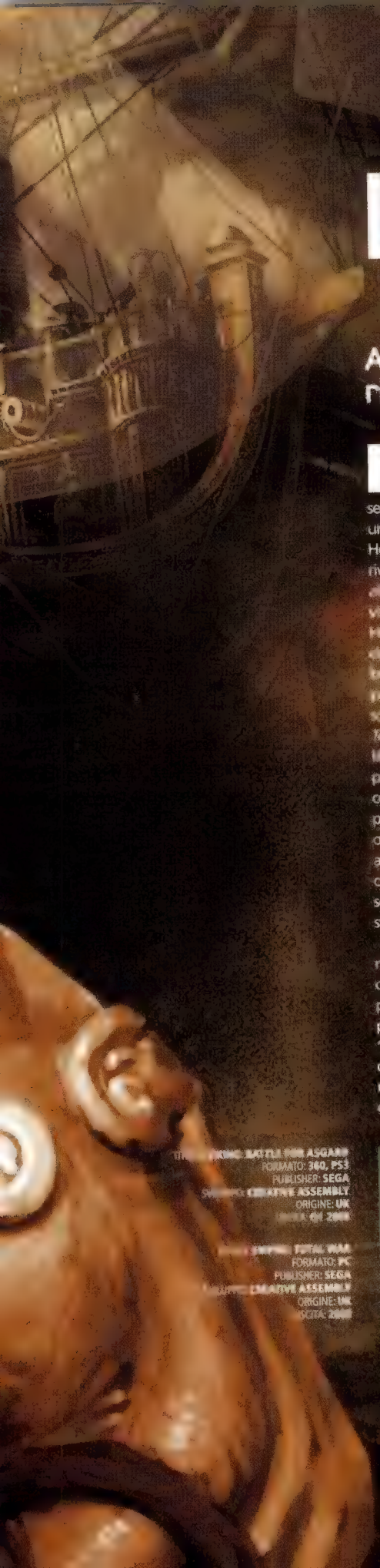
"Abbiamo inserito un pizzico di strategia nelle nostre battaglie, perché, come si dice dalle nostre parti, se stai in mezzo al piatto non puoi farti un'idea di tutta la cena", dice Gratton. "Perciò abbiamo voluto che il giocatore fosse fortemente legato alle sorti della battaglia. Anche se in realtà il nostro scopo in questo caso è la spettacolarità dell'azione. Ciò non ha nulla a che vedere con la strategia in tempo reale, non si tratta di una sfida cerebrale o di una prova d'intelligenza. Piuttosto, *Viking* è cinema".

Abbiamo chiesto al team se consideri *Viking* il successore ideale di *Spartan*, inteso come una ripresa del gameplay trasportato in un nuovo scenario culturale, un po' come è accaduto per la serie di *Total War*, che ha mantenuto le sue caratteristiche essenziali passando da un'era all'altra.

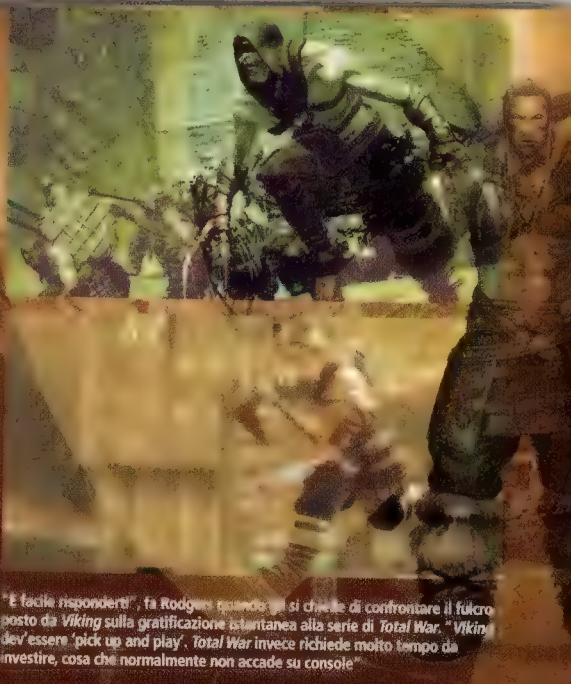
"*Viking* è completamente diverso da *Spartan*", dice **Col Rodgers**, il senior designer del progetto, un po' stupito dalla domanda. "Certo, anche in *Viking* si vedono dei guerrieri armati che combattono, ma direi che le somiglianze finiscono qui".

"*Spartan* era diviso in vari scenari collegati tra loro", dice Gratton. "L'idea del free-roaming non ci aveva nemmeno sfiorato durante lo sviluppo di *Spartan*. *Viking* può averne invece ereditato il concetto di spettacolo in grande stile, ed averlo ampliato con migliaia e migliaia di uomini: questo è il punto che più ci interessa. Abbiamo evitato di affidarci a soluzioni third party, in modo da poter spingere le nuove tecnologie al servizio di un gameplay interessante. Non potremmo avere mille uomini sullo schermo mossi da un'AI indipendente utilizzando un software di terzi. Questo concetto valeva anche per *Spartan*, relativamente a PS2 e Xbox. Attraverso una tecnologia proprietaria possiamo esplorare nuove aree del gameplay rispetto ad altre software house".

Sulla veridicità di questo punto non abbiamo dubbi, ma se si dovesse giudicare *Viking* soltanto in base al suo aspetto, un lettore disattento potrebbe facilmente confonderlo con gli ormai numerosi hack 'n slash in stile *Dynasty Warriors* che hanno



Viking prende le distanze dal disciplinato combattimento di *Total War*. "*Shogun* e gli altri sono titoli molto tecnici", dice Rodgers. "In *Viking* quello che conta è trasformarsi in una furia inarrestabile brandendo pesanti lame arrugginite"



"È facile rispondere!", fa Rodger quando gli si chiede di confrontare il fulcro posto da *Viking* sulla gratificazione istantanea alla serie di *Total War*. "*Viking* dev'essere 'pick up and play'. *Total War* invece richiede molto tempo da investire, cosa che normalmente non accade su console".

Gratton ci rivela uno slogan rifiutato per *Viking*: "I vichinghi sono individui spregevoli. Hanno violentato e saccheggiato il mondo intero. E loro sono i buoni"

invaso il mercato con l'insorgere delle nuove tecnologie.

"Molti degli elementi di *Viking* saranno familiari al giocatore, ma non la loro combinazione", dice Gratton. "Stiamo selezionando nuovi e interessanti ingredienti da altri titoli, ma una volta messi insieme il risultato non è direttamente paragonabile ad altri videogame. *Viking* incorpora il free-roaming, ma in moltissimi titoli la libera esplorazione è prioritaria rispetto al combattimento, che difficilmente sarà intenso e coinvolgente. D'altra parte molti titoli che offrono un controllo diretto in battaglia non sono pensati per il free-roaming".

In un momento in cui parecchi titoli sembrano obbligati ad utilizzare la potenza bruta delle nuove tecnologie, ma senza capire bene come e perché, il mondo di *Viking* pare essere sostenuto da un corposo design. La natura epica delle battaglie non si fonda solo sul riempire lo schermo con una miriade di personaggi, ma scaturisce dall'organizzazione tattica degli obiettivi bellici, e da come le abilità del singolo giocatore alterino il corso dello scontro in modo credibile, suscitando interesse strategico al di là del puro e semplice button-mashing.

"Penso che a causa del nostro background *Viking* sia a tutti gli effetti al di sopra degli altri videogiochi iperpopolati", dice Gratton. "Oggi tutti cercano di seguire questa pista perché si tratta di una nuova possibilità offerta dall'hardware di ultima generazione, ma noi stiamo cercando di farlo attraverso percorsi realmente innovativi. Non vi ritroverete a che fare con un clone di *Dynasty Warriors*, in cui sono presenti su schermo centinaia di personaggi che in genere compiono tutti le stesse animazioni o restano fermi ignorandosi. Con *Viking* [illegible]

realistico l'azione di un vasto numero di truppe in movimento; sicuramente un punto in comune con i nostri giochi strategici. Non abbiamo sfruttato lo stesso codice, ma di certo un gran bel numero di idee".

È proprio questo modo intelligente di utilizzare la tecnologia a unificare i due progetti di Creative Assembly; un concetto che ha potuto permettere lo sviluppo del rivoluzionario *Shogun: Total War*.

"La serie di *Total War* è nata in modo inaspettato", spiega il capo dello studio **Mike Simpson**. "Dopo l'uscita e l'immediato successo di *Command & Conquer*, molti sviluppatori provarono a creare dei cloni di qualità inferiore, come *Kill, Crush And Destroy*, che vendettero altrettanto bene. Perciò pensammo: 'È facile, possiamo farlo anche noi'. Ma fin da subito ci accorgemmo di avere a che fare con qualcosa di più interessante del previsto e cambiammo i nostri programmi".

"Gli acceleratori grafici stavano appena cominciando a dominare il mercato", dice Gratton. "E così, gli sviluppatori tentavano di creare per la prima volta dei mondi poligonali che potessero essere visti da un numero di persone sufficiente a generare un reddito. A quel punto scegliemmo di fare un piccolo passo indietro; mentre tutti gli altri stavano lottando con la tecnologia poligonale per poter inserire solo cinque personaggi su schermo, capimmo che se avessimo usato degli sprite avremmo potuto mostrarne a migliaia".

"Durante lo sviluppo del gioco", continua Simpson, "ci siamo detti: 'Be', perché non modificare la visuale di gioco in modo da poter osservare il paesaggio tridimensionale attraverso gli occhi del generale?' All'inizio ci sembrava una follia. Avrebbe voluto dire realizzare delle superfici curve per le colline in 3D, e nessuno aveva tentato di creare degli spline in tempo reale prima di allora. Sembrava praticamente impossibile. E

La mole di studi dietro le quinte di *Empire* è enorme. "Per ogni unità ci sono circa un centinaio di informazioni diverse da ricercare", ci rivela Simpson

LA STORIA (NON?) INSEGNA

"L'edutainment è una parola mortale: è semplicemente odioso", dice Simpson riguardo all'etichetta talvolta affibbiata a *Total War*. "Ogni beneficio culturale che si può ottenere giocando a *Total War* è puramente collaterale. Non è questa la nostra missione, anche se si tratta senz'altro di un aspetto importante. Chissà, forse un giorno il settore educativo si darà una svegliata e capirà che gli esseri umani sono predisposti per l'apprendimento ludico. Perché è di questo che stiamo parlando. Ci sono molte ricerche che mostrano il collegamento tra adrenalina e memoria a lungo termine. Mentre stai giocando a un titolo adrenalinico sei più ricettivo a livello mnemonico. In fondo gli studiosi razionalizzano quello che avveniva fin dal tempo in cui eravamo rincorsi da grossi predatori: era un'esperienza dannatamente utile da ricordare!".

invece no. Saltò fuori una soluzione in grado di semplificarci enormemente il lavoro. Così ci ritrovammo improvvisamente con un campo di battaglia tridimensionale, e a quel punto potemmo realizzare *Shogun*".

Ne uscì un titolo vincente, in grado di creare un format pronto a espandersi verso nuove ambientazioni storiche. I titoli successivi della serie *Total War* si due. *Medieval II* è la diretta evoluzione di *Rome*, mentre *Empire: Total War* è la rivoluzione".

Sembrerebbe un termine davvero appropriato, ma non per via del semplice fatto che l'ultimo titolo della serie *Total War* sia ambientato nel diciottesimo secolo, in epoca rivoluzionaria: di tutti i capitoli visti fino ad oggi questo è di gran lunga il più ambizioso in termini di portata storica, forte di un intero secolo di politica mondiale ricreata a un livello di dettaglio sorprendente.

"Non saprei dire in che modo avverrà il nostro prossimo balzo evolutivo, ma so che ce ne sarà uno; vogliamo essere noi a superare le nostre creazioni, e non ci va che lo faccia qualcun altro".

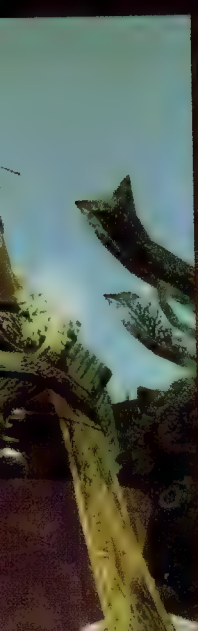
sono mossi in questa direzione, attraverso un ciclo alternato di evoluzione-rivoluzione, come ci spiega Simpson: "Una volta terminato *Shogun* abbiamo cominciato a sviluppare altri due nuovi titoli: uno era il seguito ideale di *Shogun*, ossia *Medieval: Total War*, mentre l'altro era *Rome: Total War*, un progetto che richiese ben quattro anni anziché i soliti

"Il concetto che sta alla base dei nostri cicli evolutivi sta nell'integrare abbastanza innovazioni per creare di volta in volta un gioco completamente diverso", dice Simpson. "Certo, dobbiamo mantenere dei punti fissi di riferimento; l'idea di campagne a turni con battaglie in tempo reale probabilmente non cambierà mai, e anche se abbiamo ipotizzato delle campagne in tempo reale abbiamo deciso di riparlarne in futuro. Può darsi che ci decideremo a farlo in una prossima iterazione rivoluzionaria.

"Stavolta abbiamo una nuova grande attrazione, ossia le battaglie navali, l'unica cosa che mancava davvero ai capitoli precedenti. C'erano le battaglie a terra in tutta la maestosità del tempo reale, e poi una battaglia navale che si risolveva in un'immagine di due navi che combattevano. Il vero problema nella ricostruzione delle battaglie navali sta nel fatto di doverlo fare nel modo giusto. Non ci andava di realizzare qualcosa che fosse meno completo rispetto alle battaglie navali viste in altri titoli, e teniamo presente che alcuni di essi sono dedicati unicamente a questo tipo di simulazione. Non saprei dire in che modo avverrà il nostro prossimo balzo evolutivo, ma so che ce ne sarà uno; vogliamo essere noi a superare le nostre creazioni, e non ci va che lo faccia qualcun altro".

Come potrebbe essere il titolo in grado di superare *Empire*? Anche se il team non è propenso a fare previsioni sul destino del franchise, Simpson ci lascia con un'intrigante ipotesi riguardo alla possibilità di un *Total War* ambientato in epoca moderna: "Credo che il sistema di gioco che stiamo portando avanti con *Total War* funzioni molto bene fino alla fine del diciannovesimo secolo, in cui abbiamo battaglie massificate organizzate in ranghi ordinati, ideali da disporre e dirigere dove vogliamo. Ma se dovessimo applicare lo stesso gameplay alla Prima Guerra Mondiale non sarebbe così appropriato. E la guerra moderna si combatte in modo ancora più dispersivo. Non sto dicendo che non possiamo arrivarci, ma solo che richiederebbe un sistema di gioco molto diverso. Quello sarebbe un seguito rivoluzionario".

Per quanto riguarda *Viking*, Gratton si limita a dire che dovrà essere 'il prototipo' di un format pronto a colonizzare nuovi miti. Affermazioni del genere fanno un po' rabbrividire, perché il rischio di bloccarsi in una sterile routine è dietro l'angolo. Ma vi è da dire che finora il lavoro di Creative Assembly si è dimostrato inossidabile, privo dei classici segni di cedimento che spesso compaiono nei franchise di vecchia data. Questo perché il team ha creato dei titoli profondamente legati alla tecnologia che li anima, sfruttando sempre più abilmente il loro potenziale ad ogni cambio generazionale. Ma non avreste nemmeno potuto leggere questo articolo se Creative Assembly non possedesse la più regale delle attitudini: l'ambizione.



Il sistema di combattimento di *Viking* ci permetterà di acquisire dei punti da investire in mosse ancora più cruente. "Bisogna dirlo: le battaglie in *Viking* sono piuttosto brutali", dice Rodgers. "Si avvicina di più a Salvate il Soldato Ryan che a Robin Hood, non so se mi spiego"

Dall'alto: il capo dello studio Mike Simpson, il senior designer di *Viking* Col Rodgers, il capo programmatore Clive Gratton e l'art director Al Hope

Scrivere fantasy

Incontriamo Steve Jackson per parlare di giochi da tavolo, libri game, giochi di carte, accademie di giochi e tanto altro ancora

Potreste ricordare il suo nome impresso sul dorso verde chiaro del libro che diede i natali al fenomeno Fighting Fantasy, ma c'è molto altro da dire su **Steve Jackson**. È stato il co-fondatore di Games Workshop, e con questo ha aiutato a definire il gioco di stampo fantasy per una generazione. Ma sebbene il collega co-fondatore Ian Livingstone abbia attualmente un profilo più alto grazie al suo coinvolgimento con Eidos, le attività di Jackson hanno continuato a covare sotto le ceneri: dopotutto è stato lui a fondare Lionhead assieme a Peter Molyneux. Più recentemente, ha iniziato a tenere un master in game design alla Brunel University. È dunque il momento giusto per avvicinarsi a lui in persona e parlare di giochi.

Ha sempre nutrito un grande interesse nei confronti di giochi di ruolo e da tavolo. L'interesse per i videogiochi è stato la naturale evoluzione?
Sono sempre stato interessato: abbiamo anche realizzato un paio di giochi per il Commodore PET, in Games Workshop. Ma non eravamo davvero equipaggiati per i videogiochi, e ogni volta che ricevevamo un ordine dovevamo duplicare il nastro da soli. È stato l'Amiga il punto di svolta per me. Vidi *Defender of the Crown* appena uscito e dovetti portarmene a casa uno subito. Ma una delle maggiori ragioni per cui sono entrato nel campo dei giochi per computer è che curavo sul Daily Telegraph una pagina dedicata ai giochi in generale che prevedeva una recensione, un articolo e dei puzzle, ed ero solito ricevere tutti questi giochi per computer.

Divenire co-fondatori di uno sviluppatore sembra un bel salto di qualità.
Una delle cose che feci fu visitare Bullfrog, perché ero rimasto catturato dall'hype sviluppatosi attorno a *Dungeon Keeper*. Sembrava fantastico perché era sì un gioco di ruolo, ma si interpretava il cattivo invece dell'eroe. Ho intervistato Peter [Molyneux], siamo andati d'accordo e abbiamo iniziato a passare le nottate giocando. Quando *Dungeon Keeper* fu finito mi disse che stava per lasciare EA e iniziare la sua compagnia in proprio, e mi chiese se volevo unirmi a lui e occuparmi del lato business. Lionhead è partita nel giugno del 1996. È stato un peccato perché mi piaceva il Telegraph, avevo la completa libertà di fare quello che volevo.

Come si svolgevano queste sessioni notturne di gioco?
In realtà continuano ad andare avanti da 15 o 16 anni: siamo io e Ian Livingstone, Clive Rober [di DR Studios, creatori di *Tycoon City*], Peter Molyneux e un paio di altre persone, tutti vecchi amici. Ci incontriamo più o meno ogni tre settimane, e organizziamo partite di giochi da tavolo a casa di qualcuno di noi. È una cosa molto impegnativa, alla fine dell'anno c'è un trofeo che viene conteso duramente.

Quindi è ancora nel campo dei giochi da tavolo? Sappiamo che Ian Livingstone è un grande collezionista.
Sì, è una specie di fanatico, effettivamente. Io tendo a comprare giochi tedeschi, Caylus, El Grande, qualunque cosa sia inventata da Reiner Knizia. Ha creato senza esagerare quasi 400 giochi da tavolo, tra cui Il Signore degli Anelli per Hasbro. È un genio di inventiva. Sono sempre basati sulla matematica, e hanno una meccanica veramente semplice, unica.

I giochi da tavolo sono ancora importanti in Germania?
Sì, eccome: anzi, di fatto i tedeschi sono brillanti e sono attirati dai giochi di strategia, e non sono trattenuti dalla lunghezza delle regole. Se ti serve un gioco e hai cinque persone, allora prendi Caylus. Le regole sono decisamente impressionanti quando dai loro una prima occhiata, ma poi ti rendi presto conto di quello a cui puntava chi l'ha progettato e di quanto sia intelligente. Dev'essere stato testato fino alla nausea.

"Il nucleo di un buon gioco da tavolo è prima di tutto una buona idea di design. I videogiochi potrebbero decisamente fare qualcosa di più per avvicinarsi a questo concetto"

Pensa che i videogiochi possano imparare ancora molto dai giochi da tavolo?
La cosa buona dei giochi tavolo è la semplicità, il nucleo di un buon gioco da tavolo è prima di tutto una buona idea di design. I videogiochi potrebbero decisamente fare qualcosa di più per avvicinarsi a questo concetto, perché stanno diventando troppo complicati. E poi c'è il lato sociale: non c'è niente come trovarsi nella stessa stanza e conquistare il castello di qualcuno. In un gioco

"Pare che molti di quelli che giocavano all'epoca siano entrati nell'industria dei videogiochi. È tutto derivato da Dungeons & Dragons, e da Tolkien, suppongo. D&D è stata la grande influenza"

Jackson tuttofare

Jackson si è cimentato in tanti lavori diversi oltre ad aver fatto lo scrittore e ad aver fondato una compagnia di giochi di successo. Ha amministrato un ristorante con sua sorella, ha aiutato ad organizzare il festival di Knebworth ("È stato difficile quella volta: le storie che vi potrei raccontare sul manager dei Led Zeppelin!") e ha installato una galleria d'arte fantasy a Richmond, Londra ovest, chiamata Abandon Art, che includeva lavori di artisti che illustravano per Games Workshop e Fighting Fantasy. "Semplicemente cerco sempre qualcosa di nuovo da fare", dice. È stato anche giornalista per il Telegraph, dove scriveva una column coprendo tutti i tipi di giochi e puzzle in uscita tra il 1995 e il 1997. Le sue storie includevano quella sull'inventore del Monopoli ("Una faccenda un po' controversa!") e aneddoti sulle carte da gioco. L'idea di coprire i videogiochi così come i giochi tradizionali non venne solo da Jackson, ma da uno degli editor del giornale. "I lettori del Telegraph sono del tipo 'maturo e impegnato', quindi mi chiedevo chi davvero mi leggesse!", ammette.

A card to suit every occasion

STEVE JACKSON

As suitcases around the nation are packed for the annual summer break, many holiday-makers will routinely toss in what is undoubtedly the most versatile gaming device known to man — the humble pack of cards. But where did playing cards come from? To find out more I spoke to author David Parlett, an acknowledged expert in the field who has written around 20 books on cards and card games.

"The history of cards and card games is full of stories which largely arise from [illegible]th-century writings, like the popular myth that the first cards were a 78-card tarot pack," he said. "In fact the earliest-known objects describable as cards date from 9–10th-century China. Playing cards first entered Europe — via the trading port of Venice — in the 1370s from the Islamic Mamluk empire in Egypt.

"The Islamic deck was a 52-card pack with four suits, a king and two viceroys. Its use spread rapidly throughout Europe over the course of the next century and wherever it appeared local variations were produced."

A single example of the Islamic deck remains today. These cards (pictured right), known as the Mamluk [illegible] set, are held at the Topkapi Museum, Istanbul. The four suits were cups, coins, swords and polo sticks. Modern Italian and Spanish cards still have cups, coins and swords but polo sticks were replaced with staffs, staves or batons.

Our own familiar deck — the international standard deck — is of French origin, developed around 1480 when cards began to be produced by stencilling. For this process, suit symbols had to be simple shapes. One theory suggests that the suits represented the four estates of medieval society.

A clover leaf or trefoil represented the peasantry. English cards had previously used the Spanish symbol here — a stave or club, which may explain why we refer to the berry-like shapes as clubs. The military were represented by "piques" or pike heads, which derived from the original Islamic suit of swords. "Spade" is an anglicised word from the Spanish for sword and perhaps this is why we call them spades. The spade symbol itself was similar to that used for the German suit of leaves. The clergy were represented by a heart, an existing German suit. Diamonds represented the bourgeoisie. In France this is a carreau or paving tile which may have symbolised tiles or windows seen at wealthy houses.

Royalty, the estate above all others, is represented by the face cards in the deck. The Germans were the first to replace the original Islamic viceroy with a queen as the second highest card, and a knave serving boy eventually replaced the second. The knave first became known as a "jack" in England through popular use in the 17th century game of All Fours. During the last century, when card publishers began printing indices in the corners, a "J" was used to distinguish the knave from the king.

The variety of games and other entertainments which cards can be used for is enormous. With a pack of cards you have an entire games cupboard in your pocket. In a future article I shall return to playing cards to trace the origins of our most popular card games.

● *David Parlett is author of 'The Oxford Guide to Card Games' OUP [illegible]*

Fotografie: David Lovene

La serie Fighting Fantasy è iniziata con Warlock of Firetop Mountain nel 1982, recentemente ripubblicato per celebrare il suo 25esimo anniversario. L'edizione include una storia del libro, estratti dalla sua prima stesura, un guida e una mappa, più una lista completa della serie Fighting Fantasy e dei prodotti associati, dai giochi per cellulare giapponesi alle miniature Games Workshop

da tavolo c'è tutto quello spazio in più che serve per pavoneggiarsi.

Ha lavorato con un'enorme quantità di media durante questi anni.
Be', sì. Games Workshop si è trasformata in una compagnia che pubblica riviste e giochi e fa importazione; avevamo negozi, una fabbrica. Poi è venuto Fighting Fantasy e improvvisamente sono diventato un autore. Ho realizzato un po' di progetti per dei giochi, e ho fatto quello che credo sia stato il primo gioco telefonico interattivo. Originariamente doveva essere basato su un libro di Fighting Fantasy, ma in un libro si possono impiegare tre pagine per ambientare la scena, mentre chi chiama questi servizi sta pagando la tariffa telefonica più costosa. Così ho inventato un gioco da zero chiamato F.I.S.T. Ha avuto un successo incredibile, hanno messo una pubblicità sulle pagine televisive del Mirror e hanno ottenuto 5000 chiamate al giorno, così ne hanno messa un'altra sulla pagina finale del Sun e il sistema è letteralmente esploso.

E questo è avvenuto nei primi giorni dei servizi telefonici interattivi.
La cosa buffa riguardo a F.I.S.T. era che sembrava che qualcuno avesse chiamato dicendo: "Ho questo pacchetto di carte, pensi che possa venirne fuori un gioco?". Era un campo vasto e aperto perché a quel tempo si facevano giusto le hotline per gli oroscopi. Per il gioco era un nuovo grande medium.

Ha anche progettato un gioco di carte collezionabili prima di Magic: L'Adunanza.
Sì, si chiamava Battle Cards: 149 carte divise tra eroi e mostri, ognuna con una propria storia. Per combattere si doveva grattare via la lamina che li ricopriva. C'erano carte rare, i Tesori Meravigliosi, ma potevi non curartene dopo aver sconfitto un certo numero di nemici. C'erano anche delle quest dove ad esempio si dovevano trovare delle erbe sempre grattando sulla superficie delle carte, ma in quel caso era necessario sapere sotto quale parte fossero. Se si risolvevano le quest e si trovavano i tesori si era in grado di tradurre un alfabeto speciale e scoprire una 150esima carta, l'Imperatore di Vangoria. Ero davvero molto soddisfatto, funzionava tutto bene e avevo grandi speranze; quando è uscito nel tardo '92 era di sei mesi avanti rispetto a Magic. È andato bene, finché Magic non ha conquistato l'intero universo.

Qualcuno ha reclamato la carta Imperatore?
Merlin, il publisher, fu acquistato da Topps, e in un certo senso ho perso contatti, quindi non ho idea di quante persone l'abbiano presa. Era probabilmente troppo complicato per l'epoca.

Ripensando a Fighting Fantasy, tra lei e Ian, sembrava lei quello che esplorava i concetti più originali.
Stavo guardando a tutti i generi in realtà, e cercavo di vedere che cosa poteva essere fatto con quel sistema. Ho fatto La Rocca del Male, Warlock of Firetop Mountain e la serie Sorcery, quindi ho messo le mie radici nel fantasy. L'ovvia alternativa era la fantascienza, per poi passare all'horror con La Casa Infernale. E i giochi di supereroi erano un altro grande mercato del gioco di ruolo, così ho inventato Appointment with F.E.A.R. L'ultimo di stampo fantasy che ho realizzato è stato La Creatura del Male. È stato una rottura con il passato, si giocava nei panni di un mostro e occorreva imparare una nuova lingua per andare avanti.

Sotto molti aspetti, Fighting Fantasy e Games Workshop ha definito il modo di concepire il fantasy e il gioco per una generazione. Come si sente a questo proposito?
Non saprei. Molte persone mi dicono: "Oh, sei quello che ha scritto Fighting Fantasy!". E pare che molti di quelli che giocavano all'epoca siano entrati nell'industria dei videogiochi, e questo è molto bello. Ma è tutto derivato da Dungeons & Dragon, e da Tolkien, suppongo. D&D è stata la grande influenza. Il gioco era così memorabile che... ma era davvero solo un gioco?

Come è avvenuto il passaggio dal gestire Games Workshop a diventare uno degli autori di libri per ragazzi più di successo?

Stavamo tenendo un gamers' day di Games Workshop, e Penguin Books aveva aperto uno stand. Geraldine Cooke, uno dei suoi editori, stava promuovendo il suo libro chiamato Playing Politics, appartenente a una serie di giochi tipo 'dopocena', e così le consigliammo di scrivere un libro fantasy. Poteva vedere tutte quelle persone giocare a D&D ed era d'accordo con noi nello stendere una prima sinossi. Avremmo potuto fare solo una guida a D&D, ma pensavamo che fosse molto più interessante fare un gioco in solitario. La sinossi originaria per Magic Quest, questo era il suo nome, consisteva principalmente in una serie di immagini con didascalia in fondo sul genere di: "Vuoi combattere questo orco? Gira la pagina...". Alla fine Penguin diede l'ok, ma solo a patto di togliere le figure, che sarebbero costate una fortuna. Quindi divenne molto più incentrato sul testo. Non sapevano che cosa farsene, e penso che stessero assestando le finanze in quel momento; non se ne fece nulla per sei mesi, ma poi Geraldine, santa donna, sbloccò le cose.

Fighting Fantasy ha irrotto genuinamente nel mainstream, e per un certo tempo sembrava che ogni libreria avesse esposte quelle lunghe linee di costine verdi.

Odiavo quelle cose, avevano così tanto successo ma le odiavo! Era un colore orribile, ma sembra che sia stata la cosa giusta da fare. E quel logo, la spada con la faccina sopra... era davvero terribile, ma in qualche modo ha funzionato.

Ha mai sentito delle barriere nel lavorare con il tema di Fighting Fantasy?

Era grandioso per le interviste perché bastavano pochi secondi per spiegare il concept. Ma non li scrivevamo per un particolare tipo di lettore: li abbiamo scritti per noi stessi. Era quello che ci interessava e a cui pensavamo, e le persone che andavano avanti e indietro nel tentativo di risolverli erano solitamente ragazzini brillanti, dagli otto ai sedici anni, che erano davvero felici di sedersi per conto loro e lavorare sui puzzle. Geraldine penso che le sarebbe piaciuto creare una serie per le ragazze, ma di converso loro erano più contente di leggere una storia piuttosto che doverla affrontare attraverso un gioco, facendo scelte e cose del genere.

I giochi di Lionhead sono pieni di idee fresche ma con un appeal mainstream, è qualcosa a cui punta per la compagnia?

Black & White era un progetto interessante perché era completamente nuovo. La verità dietro tutto il progetto è che non sapevamo davvero in che direzione si stava andando e tutto è tornato solo alla fine. È più una questione del background di Lionhead, era sempre interessante vedere cosa sarebbe uscito da Bullfrog, come era successo con il ribaltamento di ruoli di *Dungeon Keeper* o con *Populous*. Le invenzioni di Peter avevano sempre qualcosa di unico. Non ha sempre funzionato: *The Movies* non è stato neanche in minima parte il successo che speravamo. Il senso era "diventa produttore dei tuoi film"... ma la gente non si è dimostrata entusiasta. Non so perché non sia andato bene.

È ancora coinvolto con Lionhead?

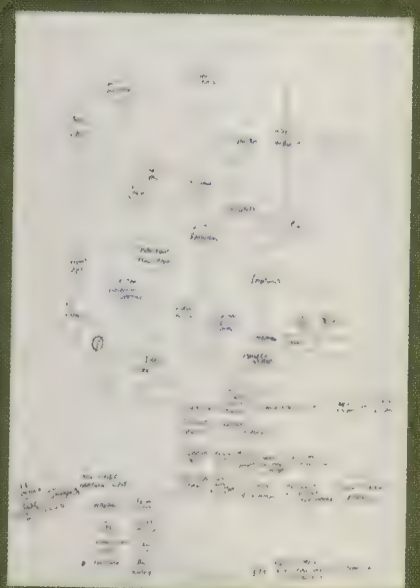
Non più molto dopo l'acquisizione da parte di Microsoft, che ha occupato la maggior parte delle posizioni non di sviluppo: a quel tempo ero un non esecutivo, dunque il rapporto è morto di morte naturale. Era cominciata una nuova era in Lionhead, e non c'era più alcun bisogno della mia presenza. Ma è stato un periodo grandioso, tra *Black & White* e *Fable*. Fu anche parecchio ostico, ma è stata una grande avventura con un lieto fine.

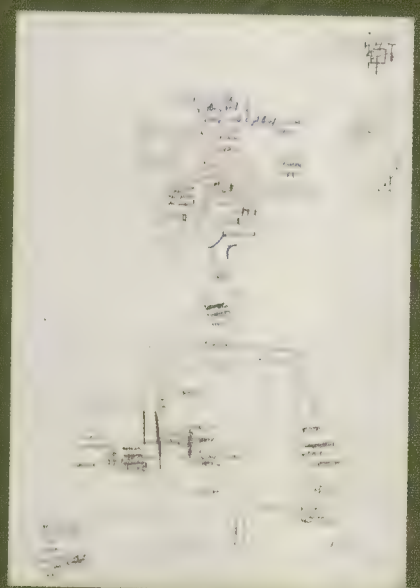
Ha paura che i grandi costi impiegati nel creare i giochi di oggi stiano reprimendo le nuove idee?

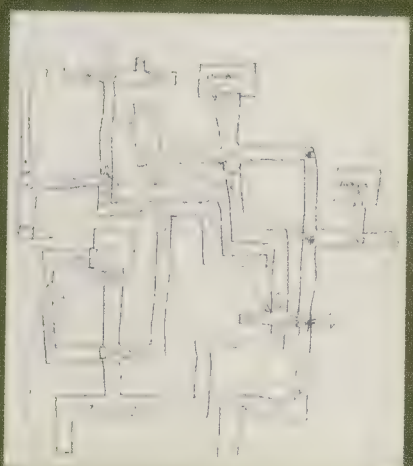
Di questi tempi le cose si sono fatte più difficili, e solo pensare ai budget e alle dimensioni dei team coinvolti fa paura: se un

"*The Movies* non è stato neanche in minima parte il successo che speravamo. Il senso era 'diventa produttore dei tuoi film'... ma la gente non si è dimostrata entusiasta. Non so perché"

Jackson ha usato alcuni degli artisti che lui e Livingstone avevano impiegato per la serie Fighting Fantasy per illustrare i 150 mostri, eroi e oggetti nel suo gioco Battle Cards, e ogni illustratore aveva la sua carta personale







Progetti originali di Jackson e Livingstone per Warlock of Firetop Mountain, compreso il suo famoso labirinto (sopra), una sezione che bloccò molti lettori. La pianificazione con i diagrammi di flusso permise ai due di assicurarsi che il gioco fosse giocabile una volta che i riferimenti del paragrafo venivano mischiati, e che la difficoltà dell'esperienza fosse bilanciata

Steve Jackson e Ian Livingstone hanno frequentato la stessa scuola di Altrincham, e diventarono amici dividendo un appartamento a Londra dopo l'università. Hanno fondato Games Workshop nel 1975 come casa produttrice di tavole per scacchi e backgammon, presto trasformatasi pubblicando una rivista e importando alcuni giochi allora oscuri, come un certo Dungeons & Dragons

programmatore ti lascia a metà di un progetto sei nei guai. Ma fortunatamente, lo staff di Lionhead era felice di lavorare lì e tutti godevano di una libertà enorme, quindi nessuno ci ha mai deluso sul serio.

Microsoft riesce a dare libertà a Lionhead?
Penso che Microsoft abbia il portafogli gonfio e che questo sia il loro grande vantaggio, perché significa che possono permettersi di sperimentare. Ma non è certo il solo publisher con una certa influenza. Questa è la direzione in cui si sta muovendo l'industria: si sta cristallizzando in pochi grandi publisher e sviluppatori, più molti team di sviluppo interni. E non vedo proprio come si potrà tornare indietro, a questo punto. I primi giorni del cinema devono essere stati simili: inizialmente le persone potevano autoprodurre i propri film. Ma poi il pubblico ha cominciato a chiedere sempre di più, e i grandi studi hanno iniziato a controllare tutto.

Quanto crede che questo causerà il degrado del videogioco?
Certamente dal punto di vista creativo lo farà. Ma dal punto di vista del business si può capire che quando investi 10 milioni in un progetto devi essere assolutamente certo che almeno una parte di quei soldi tornerà indietro.

Può parlarci del suo master all'università?
Al tempo in cui l'affare di Microsoft stava venendo fuori, l'amica di un amico stava parlando con una persona in procinto di iniziare questo corso alla Brunel, quindi è entrata in contatto con me per parlarne. Siamo andati d'accordo, il corso è venuto fuori un anno fa e io ho cominciato a tenerlo. Era qualcosa che non avevo mai fatto prima. Abbiamo avuto otto studenti nel primo anno e venti questo, tra cui sei donne, il che è qualcosa di inusuale ma grandioso.

Si discute di come gli studenti abbiano bisogno di una vastità di conoscenze per iniziare a fare giochi, piuttosto che di specializzarsi.
Oh, assolutamente sì. Ma alcuni degli studenti vogliono entrare all'accademia per studiare i giochi, quindi non sono disturbati dagli esercizi pratici. Alcuni stanno solo cercando lavoro nell'industria e lo vedono come un modo di fare esperienza pratica. Per fare un paragone che non c'entra niente, erano così i primi giorni dello studio accademico di film e letteratura. Non si può più dire che i videogiochi siano di nicchia, e le università si stanno appigliando a questa opportunità offrendo più corsi. Uno dei problemi è trovare persone con esperienza sul campo per trasmettere le loro conoscenze.

Abbiamo sentito che c'è un videogame di Fighting Fantasy in lavorazione. Vuole continuare a fare giochi?
Be', c'è un gioco su cui sto lavorando e per il quale tengo le dita incrociate, ma non posso dire davvero molto altro se non che sarà un gioco sviluppato su più iterazioni, quindi espandibile. Sarà un gioco di ruolo in single player. Che venga fuori o meno, è qualcosa di molto ambizioso.

Quando venne lanciato, nel 1989, non esisteva nulla che somigliasse a F.I.S.T. (Fantasy Interactive Scenarios by Telephone). La tecnologia era stata precedentemente usata per le hotline dell'oroscopo di Russel Grant

Digital. Si progetta il programma per il e forse anche di introdurre un corso di diploma in game design

Tutti gl
di Game

Il resoconto della prima conferenza italiana sulla scena dello sviluppo italiano

GameCon, e soprattutto Game in Italy al suo interno, ha rappresentato un'occasione. Un'occasione che, cosa ancor più interessante, si è presentata su più fronti, a molteplici livelli e per più tipi di pubblico e addetti ai lavori. Grazie a Game in Italy, publisher e sviluppatori hanno potuto incontrarsi e confrontarsi, scoprire affinità di pensiero e di esigenze e comunicarsi reciprocamente offerte e richieste che in futuro avranno la potenzialità di crescere e trasformarsi in qualcosa di rilevante. È stata un'occasione per gli appassionati aspiranti sviluppatori di comprendere cosa i team di sviluppo e i produttori si aspettano da un giovane esordiente che desideri entrare nel settore, ed è stata un'occasione per mostrare lavori ed esprimere le proprie idee (anche in modo molto più che aleatorio, come scoprirete leggendo). Infine, per tutti si è trattato di un'occasione per far sentire la propria voce al mondo e dimostrare che anche sul suolo nostrano può esistere uno spazio per lo sviluppo di videogiochi. I vari interventi che si sono succeduti sono stati lo specchio di un ambiente la cui vitalità cova sotto le ceneri di una cronica mancanza di fondi e di mezzi, in cui abbondano tanto la voglia di fare quanto le capacità tecniche e creative, e questo a prescindere dal generale disinteresse delle istituzioni nei confronti di tutto quanto faccia cultura.

La conferenza Game in Italy si è tenuta sabato 8 dicembre 2007 lungo tutto l'orario di apertura della fiera, e malgrado gli inevitabili ritardi, gli interventi annullati e i cambi di scaletta, ha tirato fuori gli artigli e attirato una piccola folla, che ha dimostrato un interesse tale da resistere per ore senza accusare stanchezza o cali di attenzione.

I lavori si sono subito aperti con una partecipazione importante: la lettura da parte dell'organizzatore Marco Accordi Rickards (direttore culturale di Gamecon e, ovviamente, direttore editoriale di **Game Pro**) di un messaggio di **Andrea Persegati**, Presidente di AESVI e di Nintendo Italia, che pur non essendo potuto intervenire di persona ha benedetto, in qualità di responsabile di un organismo che si occupa di promuovere l'informazione e la cultura del videogioco in Italia, l'esistenza di GameCon e

uomini in Italy

Game in Italy come un importante passo nella direzione giusta per conferire al medium la dignità che merita. "Mettere insieme per la prima volta in un unico contesto tutti i principali attori dello sviluppo di videogiochi in Italia", dice Persegati, "rappresenta un'iniziativa importante nell'ottica di riconoscere il giusto ruolo al settore, nonché di promuovere e sostenere la creatività italiana nel mercato videoludico nell'industria dei contenuti". Il messaggio si concludeva con l'augurio di un proficuo svolgimento dei lavori, affinché il loro successo faccia da apripista per una più stretta collaborazione tra editori e sviluppatori.

Fabrizio Vagliasindi, direttore marketing del gruppo Leader e docente all'università IULM di Milano, ha tenuto la keynote iniziale, che non solo si proponeva di spiegare il perché dell'evento, ma si è anche occupata di tracciare un breve excursus dell'evoluzione del medium videogioco. Vagliasindi sembra, se si riflette, il relatore più adatto a introdurre il discorso: giovane e alla mano, non ha l'aspetto freddo e disincantato di un impiegato in giacca e cravatta ma quello di un semplice appassionato, eppure allo stesso tempo emana serietà e autorevolezza. Il suo discorso inizia con una domanda: cosa significa dare la giusta dignità al videogioco? Semplice, almeno in teoria. Significa cominciare a non attribuire al videogioco la qualifica di istigatore di atti violenti. Coloro che si sentono perseguitati, però, devono anche ricordare che tutti i nuovi mezzi di comunicazione, dal cinema alla musica jazz, si sono ritrovati invischiati in questo processo riuscendo a superarlo con il tempo ed evolvendo la loro competenza culturale. Ciò che nella società distingue un medium socialmente accettato dagli altri è la distinzione di genere, il riconoscimento di una diversificazione di stili e di tipologie che, nel caso del videogioco, ancora non sussiste. Il parallelo tra cinema e videogiochi, tanto temuto da molti, viene tracciato enucleando gli elementi caratterizzanti del film: storia e personaggi. Per quanto resti difficile immaginarlo oggi, esistono film privi di tali elementi, poiché i primi esempi di cinematografia altro non erano che riprese di paesaggi e treni in corsa: esattamente allo stesso modo in cui *Pong*, nel 1958, non rappresentava che due stanghette e una pallina del tutto prive di premesse narrative implicite e di una caratterizzazione dei personaggi. La prima fase della storia di un medium, il linguaggio primitivo, si basa sullo stupore suscitato dalla nuova tecnologia, che deve essere ancora assimilata tanto dai fruitori quanto dagli autori, i quali interrogandosi sulle potenzialità a loro disposizione sviluppano progressivamente il linguaggio e la grammatica propri del mezzo. Proprio quando i paralleli sembrano farsi eccessivi, però, una serie di diapositive che mostrano prima l'evoluzione del personaggio come icona (da Pac-Man a Master Chief, che rappresenterebbe l'evoluzione estrema del concetto di protagonista caratterizzato ma allo stesso tempo perfettamente adattabile a qualunque giocatore), poi il cammino compiuto da storia e ambientazione (dal pericolo dell'invasione aliena suggerito in *Space Invaders* ai mondi aperti in stile *Fable*), si comprende che il punto, in realtà, è proprio porre in evidenza ciò che il videogioco ci permette di fare senza possibilità di essere emulato, ovvero scegliere liberamente il corso delle proprie azioni. Quando Vagliasindi si accomiata per dare inizio agli interventi, un trailer di *Kane & Lynch: Dead Men* prepara all'entrata in scena del primo ospite della giornata. Uno dei momenti più attesi dell'intera conferenza era in effetti l'intervento di **Rasmus Poulsen**, concept artist di IO Interactive nonché ospite d'onore della seconda edizione di GameCon.

Come prevedibile, la discussione si è focalizzata quasi interamente sull'ultimo titolo sfornato dallo

CULTURA DEL VIDEOGIOCO

Fabrizio Vagliasindi, direttore marketing del gruppo Leader

Lei pensa che il disinteresse dello Stato nei confronti del medium sia di particolare ostacolo allo sviluppo di un'industria autoctona del videogioco?
Ovviamente sì. È davvero totale e desolante il disinteresse tanto conoscere gli apporti dell'Italia all'industria (il chip sensore di movimento del Wii, ad esempio), quanto verso il concedere fondi statali per lo sviluppo dei videogiochi. Del resto, quando l'Italia si interessa al medium è quasi solo per stabilire commissioni che ne censurino i contenuti...

Nell'ottica del discorso da lei portato avanti nella keynote di apertura della conferenza, ritiene che la strada intrapresa da Nintendo con DS e in seguito Wii sia quella 'giusta' per dare un peso culturale al videogioco sul lungo termine?
Non da un punto di vista culturale, magari, ma per l'apertura a un mercato più popolare certamente sì. I film di Vanzina non avranno attirato nelle sale i cultori del vero cinema, ma sicuramente avvicinano le masse a un tipo di cinema più facile. Nintendo ha aperto le porte di una 'sala cinematografica' virtuale a un pubblico più vasto, ma certo non è scontato che tutti avranno poi il coraggio di andare oltre.

Ha un'opinione personale su ciò che potrebbe segnare l'inizio dello 'sdoganamento' del videogioco?
A mio parere, l'unica opportunità in Italia deve venire 'dal basso', ovvero dagli appassionati, che dovrebbero andare oltre la loro passione per cercare di capire cosa c'è dietro al medium che amano. A partire dalla stampa specializzata, che dovrebbe magari spendere qualche pagina in meno a descrivere le specifiche tecniche e il framerate di un videogioco e qualcuna in più a parlare di sceneggiatura, di struttura del contenuto.

L'uomo delle moto

Simone Bechini, rappresentante di Milestone

Come vede la situazione italiana per quel che concerne l'industra dei videogame?
La situazione dell'Italia in questo settore è piuttosto difficile: in effetti, qui non si è ancora sviluppata una vera e propria game industry.

Tramite manifestazioni come GameCon ed eventi come Game in Italy, tuttavia, non si può forse dire che i 'lavori di costruzione' siano in fase avanzata?
Sono in effetti molto soddisfatto di queste manifestazioni che spronano i giocatori stessi a partecipare attivamente a questa industria, anche se rimane comunque difficile in Italia trovare persone competenti ed appassionate.

Cosa vi ha spinto ad incentrare il vostro intervento sulle varie fasi di uno sviluppo?
Il nostro obiettivo era, e rimane tuttora, quello di mostrare le possibilità lavorative offerte dal settore dello sviluppo di videogiochi: dopotutto abbiamo sempre bisogno di trovare persone qualificate, che forniscano una valida risorsa alla società.

Come mai vi concentrate molto sullo sviluppo di racing game?
Questa è stata una scelta compiuta da Antonio Farina alla fondazione di Milestone, si tratta quindi di una connotazione che abbiamo fin dall'inizio e che crediamo ci rimarrà per molto tempo.

Qual è stato l'impatto in Milestone di una licenza quale *MotoGP*?
Be', prima di tutto è stata un'esperienza meravigliosa, in cui dobbiamo contare anche l'orgoglio di avere a disposizione la licenza di un gioco totalmente diverso da *Superbike* [altro titolo di punta di Milestone]. Il riuscire a sviluppare due titoli tanto diversi, avendo comunque la fiducia dei publisher, che a quanto pare ci ha ritenuto all'altezza, è stato gratificante, magnifico.

studio danese, *Kane & Lynch*, rimarcando in modo particolare l'ideazione e la realizzazione dei due protagonisti. IO ha sempre amato i 'badguy' e stavolta aveva intenzione di dar vita a un action-shooter molto frenetico, ma che godesse di un appeal quanto mai inusuale. "Inizialmente avevamo pensato a due ex-soldati ormai al tramonto", spiega Rasmus, "ma ci siamo poi resi conto che avevamo bisogno di personaggi più profondi e con una maggiore caratterizzazione, che compiessero azioni non sempre comprese dal giocatore". In effetti, discostandosi nettamente dal modello iconico dell'Agente 47 in *Hitman*, Kane e Lynch godono di un background tanto particolare da riuscire a straniare totalmente il giocatore. "Il fattore dualistico tra i due protagonisti è stato introdotto solo in seguito, finendo poi per permeare l'intera trama". Il giocatore è consapevole che le sue azioni sono tutt'altro che eticamente corrette, ma spesso vi sono motivazioni che le giustificano in parte. "Il gioco guadagna così un fattore estremamente catartico," continua Rasmus, "permettendo di scavare nell'animo umano e di capire cosa è 'corretto' o meno". Ed è questo, così come accennato precedentemente da Fabrizio Vagliasindi, che distingue i personaggi videoludici moderni da quelli passati.

Mentre veniva mostrata una serie di screenshot e concept art, Poulsen ha spostato la discussione sul comparto tecnico del gioco, elencando quelli che sono stati i suoi principali punti d'interesse nella fase di sviluppo. "La differenza principale tra il cinema e i videogiochi è che in questi ultimi l'engine grafico influenza costantemente lo sviluppo del gioco", aggiunge. "Le numerose modifiche apportate al gioco hanno portato il progetto a passare svariate volte dalle mani dell'art director a quelle del comparto tecnico. E viceversa". Un argomento che verrà ripetuto più volte nel corso della conferenza: è sempre necessario, per il team creativo, un confronto su ciò che è tecnicamente possibile realizzare e ciò che ostacolerebbe la buona riuscita del prodotto finale. C'è effettivamente bisogno, dunque, di una conciliazione efficiente tra gli aspetti artistici e quelli pratici inerenti a programmazione e produzione.

Riccardo Cangini, CEO di Artematica, è già stato ospitato sulle pagine di **Game Pro**, e si trova a Game in Italy per approfondire l'argomento dei giochi su licenza: operando in una software house che si occupa principalmente di trasposizioni videoludiche di fumetti famosi e avendo anche in passato lavorato in una società specializzata nello stesso tipo di processo, Cangini tratta il tema esaurientemente e con disinvoltura. Dopo aver compendiato il discorso sugli elementi costitutivi del videogioco citando il ritmo dell'azione, che a differenza del cinema viene deciso dal giocatore, e la calibrazione della difficoltà, che assume importanza data la natura attiva del videogioco, Cangini introduce l'argomento all'ordine del giorno enumerando i punti di forza e i limiti dei titoli su licenza, citando la rinnovata difficoltà di ottenere un brand nato su altri media da un lato e la predisposizione all'entertainment di chi fruisce già altri tipi di media come il fumetto o l'animazione, che apre maggiormente le porte anche alla predisposizione verso il videogioco, dall'altro. I limiti e le difficoltà, tuttavia, si ravvisano in special modo nella necessità di mantenere i punti salienti della caratterizzazione di un protagonista preesistente, superando i problemi di game design generati dalle sue tendenze più peculiari, e nel convincere il concessionario della licenza circa l'impossibilità di superare un certo confine qualitativo in titoli di tale genere. L'arte dello sfruttamento di un brand resta comunque un'alea, un rischio per sviluppatori e produttori: "Un gioco di Pinocchio da noi realizzato per cavalcare l'onda del film di Benigni e distribuito in edicola", dice Cangini, facendo un esempio pratico, "ebbe un buon successo e fu molto apprezzato dai bambini, cui era principalmente rivolto il titolo. Per contro, tutti ricordano la storia dello sfruttamento della licenza di *ET* da parte di Atari, che fece crollare un'intera industria". Cangini cede il microfono al successivo relatore dopo aver aggiunto, interpellato, che lavorare a stretto contatto con chi ha realizzato IP (proprietà intellettuali) di successo è un ottimo metodo per apprendere i segreti della creazione di personaggi e mondi originali che esercitino fascino sul pubblico, e rivela a **Game Pro** che per lui stesso tale opportunità non solo è un onore, ma un piacere.

Grazie a Game in Italy, publisher e sviluppatori hanno potuto incontrarsi e confrontarsi, scoprire affinità di pensiero e di esigenze e comunicare

A introdurre un interessante discorso sulla catena di montaggio di un videogioco è **Simone Bechini**, rappresentate di Milestone durante Game in Italy, che esaurientemente passa in rassegna tutti i vari aspetti di una produzione videoludica, indicando al contempo le competenze necessarie a uno sviluppatore per apportare un attivo contributo alla realizzazione di un prodotto. Riesce quindi, prendendo in pieno lo spirito della manifestazione, a trattare diverse tematiche, compresi la crescita dell'organico di un team durante la storia del videogioco, il metodo lavorativo del team di sviluppo Milestone, l'importanza delle aziende italiane del settore e l'interessamento dei giovani verso quello che, in Italia come nel mondo, rappresenta un mercato non nuovo ma comunque in costante crescita.

Propone al pubblico persino una panoramica della propria lineup e delle anticipazioni sui progetti intrapresi da Milestone, compresi titoli che differiscono dai classici racing game tanto cari alla società italiana, anche se al momento tutto resta avvolto da una fitta coltre di mistero.

Dopo il pranzo, e in consistente ritardo sul programma, è la volta di **Giuseppe Crugliano**, fondatore di Twelve Interactive, lo studio di cui ci siamo occupati nello scorso numero di **Game Pro** parlando estesamente del progetto *Martial Arts Capoeira*. Partendo da un coinvolgente discorso sulla passione per i videogiochi, Crugliano è riuscito non solo a parlare della propria software house, ma anche a introdurre temi importanti per quel che concerne il ruolo della game industry in Italia. In particolare è interessante notare l'importanza data non solo alla propria società e ai giochi presentati, ma anche al ruolo delle accademie ludiche italiane, per non considerare poi l'accento sul videogioco inteso si come passione, ma anche come prodotto, che come tale va venduto e realizzato in base al target di riferimento e ai mezzi della società
Particolarmente divertente la presentazione di *Sid the Dummy*, platform game di Twelve Interactive e loro primo traguardo. Il titolo vede come protagonista un manichino da crash test che si ritrova invischiato in un'avventura fumettosa e ironica per salvare la fanciulla di turno. Interessante è la mescolanza di generi e il ritorno del platform di stampo classico, che miscela elementi 2D e 3D pur senza particolare originalità. Pregno di significato e di particolari è stato anche il discorso su *Martial Arts Capoeira*, con i dettagli riportati sulle pagine di **Game Pro** rivelati direttamente per bocca dello sviluppatore.

Gli ultimi due interventi sono a opera dei due fondatori di AIV, l'Accademia Italiana Videogiochi, **Luca De Dominicis** e **Raoul Carbone**, il quale si è focalizzato sulla nascita di Black Sheep Studios, lo studio di sviluppo di cui è fondatore e art director. De Dominicis ha approfittato per illustrare i corsi di AIV e i progetti futuri dell'organizzazione. "Il primo anno è prevalentemente teorico", spiega Luca, "focalizzato sull'insegnare cos'è la grafica e cosa si nasconde sotto essa. All'inizio del secondo anno, così, gli studenti avranno le conoscenze necessarie per passare finalmente allo sviluppo di un vero gioco". È interessante notare come, presso AIV, non si utilizzi alcun middleware, e si creino invece giochi da zero.

Per quanto riguarda gli aspiranti game designer, data la natura particolare di questa figura all'interno di un team di sviluppo, AIV ha organizzato un corso parallelo a quelli regolari totalmente gratuito, perché tutti abbiano la possibilità di imparare le basi di tale eclettico mestiere, e della durata di un solo quadrimestre, per permettere a chi si sentisse scoraggiato di rinunciare velocemente. Appare chiaro come l'obiettivo finale di AIV sia quello di formare persone competenti e pronte ad affrontare il mondo dello sviluppo videoludico anche internazionale. "Un esempio? Alessandro Bartolucci, uno dei programmatori in AIV, lavora da un anno presso Infinity Ward, e ha collaborato anche allo sviluppo del recente *Call of Duty 4*".

Uno dei prossimi progetti di AIV sarà uno strategico a turni multiplayer, che cercherà di ovviare a quello che è il tallone di Achille di tutti i titoli del genere: i tempi d'attesa tra un turno e l'altro. Lo sviluppo del gioco sarà interamente nelle mani degli studenti, e Luca è convinto che "soltanto lavorando attivamente dall'interno è possibile ottenere le risposte a tutti i propri dubbi".

L'ultimo, ma non meno importante, degli eventi ha infine visto Raoul Carbone trattare la nascita di Black Sheep Studios e i punti fondamentali della crescita che la società ha avuto finora. Il team ha debuttato con lo sviluppo di due FPS, primo dei quali fu *Final Justice*, uno shooter in cel-shading che soffriva di tutte le pecche e le ingenuità che affliggono i primi esperimenti di piccoli team. Il grande passo è invece avvenuto con *Il Rosso e il Nero*, altro FPS ambientato in Italia durante la Seconda Guerra Mondiale, che ha riscosso un discreto successo anche all'estero. "All'epoca, in Italia non c'erano ancora progetti di tale rilevanza", spiega Raoul. "*ReN* ebbe un enorme impatto anche grazie ai temi trattati, che crearono non poco scompiglio nell'opinione pubblica".

Black Sheep si ritrovava così dinanzi a uno spinoso bivio: continuare a sviluppare giochi di un certo tipo o fare un significativo salto produttivo. "Il Paese era estremamente chiuso nei confronti dell'estero, cosa che rese molto difficile trovare un publisher per diffondere il gioco a livello europeo". Proprio per via della sua natura indipendente, e per la sua provenienza da uno sconosciuto team italiano, *ReN* fu etichettato come titolo low budget di serie B, non all'altezza di grandi nomi come *Call of Duty* o *Medal of Honor*. "Fu lì che si decise di fondare AIV," continua Raoul, "in modo da intraprendere un percorso di formazione di persone e strutture. Solo così si poteva creare qualcosa che a lungo termine ottenesse importanza anche nello scenario internazionale". Attualmente Black Sheep collabora con Stato ed enti, in modo da promuovere il videogioco come strumento educativo e valorizzarlo maggiormente nel nostro Paese. L'obiettivo dell'azienda resta però unico: avvicinarsi a quelli che sono gli standard internazionali del videogioco.

Game in Italy si chiude con una sessione di domande e risposte con la gran parte dei relatori dell'evento riguardo all'entrata nel settore: cosa fare e cosa evitare quando ci si propone per una posizione all'interno di un team di sviluppo, a quali corsi formativi rivolgersi e quali obiettivi tenere sempre in alta priorità. Si è trattato di una conclusione che a nostro parere ha assommato a perfezione il senso dell'iniziativa: v'è poco dubbio che nella seconda edizione di Game in Italy saranno molti di più a voler partecipare.

NUOVI GAME DESIGNER CRESCONO

Game in Italy è stato la vetrina perfetta per presentare il vincitore del contest indetto sul sito Game Programmer Italia (http://www.gameprog.it), che avrebbe premiato l'autore del miglior documento di game design sottoposto alla giuria con la possibilità di esporre le proprie idee nel corso della conferenza e, in futuro, di concretizzare la propria idea in un titolo completo. Luca Breda, autore del concept del promettente e interessantissimo *Parabox*, si è detto soddisfatto e felice di essersi classificato al primo posto, vedendosi dunque riconosciuto un percorso di apprendimento autodidatta che fa capo a un'aspirazione e ad un interesse coltivati da anni, concretizzati in un'idea di design fresca ed estremamente elettrizzante che avremo modo di approfondire in futuro sulle pagine della rivista.

TEATRO DI

LA CREAZIONE DELLE MAPPE MULTIPLAYER:

GUERRA

CHE COSA SI CELA DIETRO I FRAG?

Una prima pianta di Epitaph, mappa di Halo 3 basata sulla struttura di una chiesa gotica

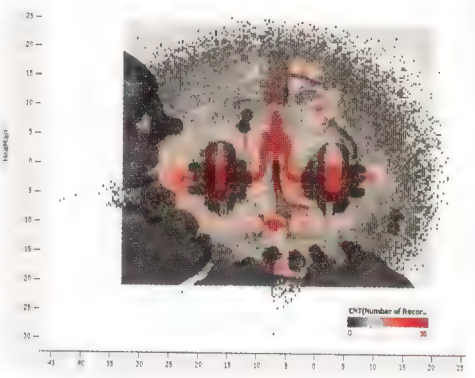
Benché sia impossibile affermarlo in maniera precisa, Dust 2 è ampiamente riconosciuta come la mappa più giocata di tutti i tempi all'interno di un FPS online. Anche sei anni dopo l'uscita di *Counter-Strike*, questo semplice ammasso di spazi ortogonali resta ancora fisso nelle playlist dei server. Sono innumerevoli le ore che i giocatori hanno speso correndo al suo interno, bloccando incursioni nemiche o posizionando esplosivi in zone sicure. Ma questa fetta di codice, organizzata in maniera tanto perfetta da generare un interesse enormemente duraturo, non fu creata da un professionista. A programmarla fu **David Johnston**, ora un level designer presso Splash Damage ma a quei tempi un ambizioso studente.

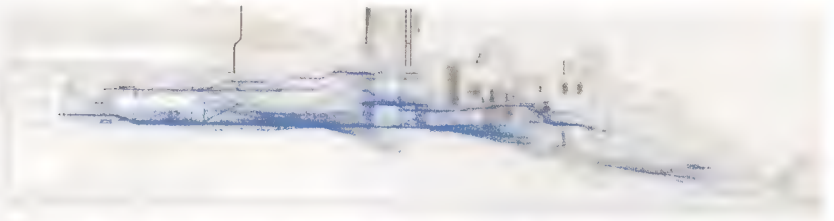
Gli spazi progettati per i videogiochi sono una forma pura di architettura. Sono funzionali: aiutano e influenzano il gioco. Sono estetici: sono belli da vedere e comunicano le storie dei giochi che li ospitano. E gli spazi pensati per le mappe multiplayer sono una forma estrema di architettura videoludica. Ogni elemento di queste aree tanto complesse e sfaccettate viene creato per spingere ingegnosamente il giocatore a un approccio tattico, sia che si tratti di una finestra per un cecchino che di una cassa dietro la quale ripararsi.

Vi sono diversi tipi di mappe, e ciascuna si adatta a una diversa tipologia di gioco: mappe lunghe e lineari per titoli basati sulla risoluzione di obiettivi, simmetriche per il Capture the Flag, compatte e interconnesse per i deathmatch. Ma tutte hanno dei punti

TEMPO DI TEST

È cruciale assicurarsi che le mappe siano bilanciate, senza favorire una fazione o uno schema d'attacco o di difesa in particolare. Tuttavia, è il modo in cui i designer raggiungono questo scopo a variare. Nell'originale Dust, l'unico sforzo di Johnston è stato quello di fare in modo che entrambi i team si incontrassero esattamente al centro della mappa una volta lanciati alla carica dai rispettivi punti di partenza e, incredibilmente, dopo le sessioni di test ha subito un solo cambiamento. Diverso è il caso di *Halo 3*, il quale è passato attraverso un'ampia fase di testing. La mappa degli 'hot spot' di Snowbound (a destra) mostra i dati raccolti dal beta test, nonostante Bungie si basi maggiormente sui test interni piuttosto che sulla beta, la quale si è resa utile più che altro per verificare problemi di collegamento.



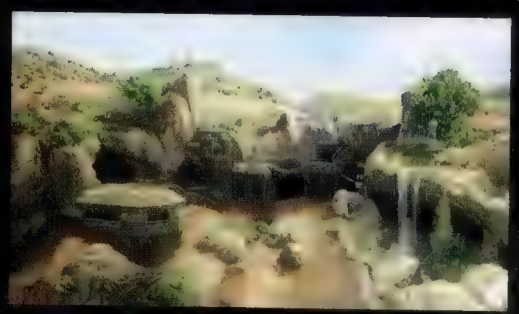


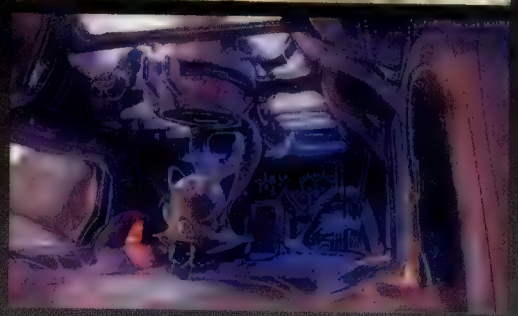
in comune. Uno di questi è ciò che molti designer chiamano 'flusso'. "Credo che una mappa manchi di flusso quando i giocatori perdono più tempo ad affrontare lo scenario piuttosto che a combattere tra loro", spiega Johnston. "Voglio che un giocatore sia sempre in grado di trovare gli altri, in modo che il gioco diventi una caccia e non una ricerca". La forma acquisita da questo flusso dipende dal gioco. Un'ottima mappa per un rapido deathmatch in *Quake* dovrebbe permettere ai giocatori di correre in continuazione, attraverso percorsi che conducono ai principali punti di respawn e agli oggetti desiderati. In un gioco tattico come *Counter-Strike* si dovrebbero collegare le migliori posizioni difensive e offensive, in modo da poter ripiegare facilmente nel vivo della battaglia. "Ho sempre voluto che i giocatori avessero continuamente qualcosa da fare o un posto dove andare, permettendo loro di lavorare con il livello e quindi di essere coinvolti dal gioco", continua Johnston.

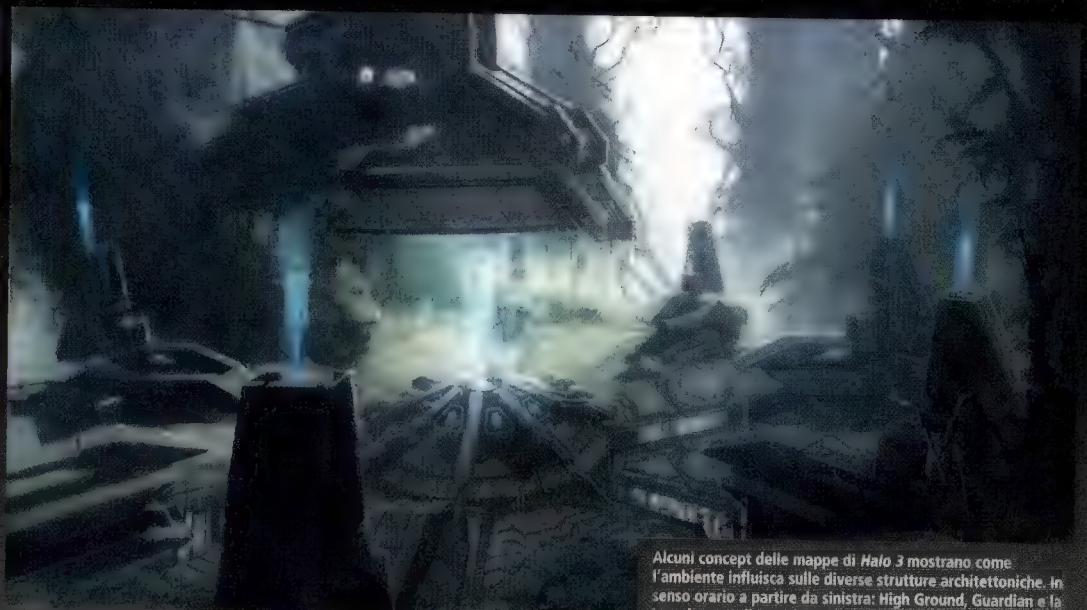
Per ottenere ciò è importante assicurarsi che l'intero spazio sia interconnesso o, volendo usare le parole di David Doak (capo di Free Radical Design), avere uno 'schema a Pretzel'. Una comune opinione vuole che, in generale, qualsiasi stanza dovrebbe avere tre punti d'uscita, permettendo ai giocatori di raccogliere oggetti o imbattersi in avversari ed essere poi in grado di fuggire con facilità. Ma, come affermato da **Hasit Zala**, lead programmer di *TimeSplitters 2* e *Future Perfect*, "la cosa fondamentale è offrire sempre al giocatore abbastanza opzioni per rendere la mappa interessante, ma non tante da farlo cadere in confusione". Dopotutto, molte delle mappe di maggior successo sono piccole e semplici, come Dust, la Lockout di *Halo 2* e la DM6 The Dark Zone di *Quake*. E, in effetti, Dust e Dust 2 sono accomunate da una semplice struttura di simil-otto.

Un'altra importante considerazione è che le mappe dovrebbero supportare lo schema dei combattimenti del gioco principale. Se quest'ultimo si focalizza su conflitti corpo a corpo, allora la mappa dovrebbe riflettere quest'aspetto con spazi stretti e ampi ripari. "[In *Team Fortress 2*,] una mappa ha successo quando tutte le classi hanno la possibilità di usare le loro abilità", afferma **Jeff Lane**, level designer presso Valve. "Ciò ci spinge a creare buone location che permettano agli Ingegneri di piazzare le loro armi sentinella, che prevedano linee di tiro per i Cecchini e percorsi con nascondigli

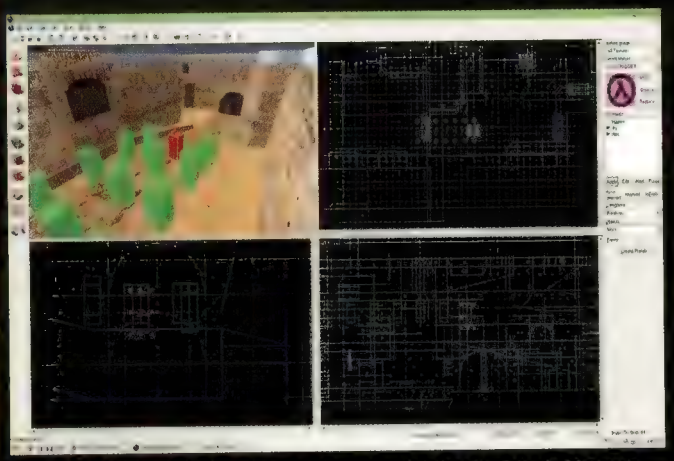
"HALO SI BASA ESSENZIALMENTE SULL'ESPERIENZA DEL COMBATTIMENTO. È L'ATTO DI SPARARE O LANCIARE UNA GRANATA A RENDERLO DIVERTENTE"







Alcuni concept delle mappe di *Halo 3* mostrano come l'ambiente influisca sulle diverse strutture architettoniche. In senso orario a partire da sinistra: High Ground, Guardian e la base interna di Snowbound.

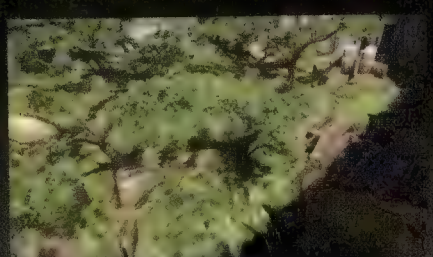


Nonostante la loro semplicità, la combinazione di archi e strade in Dust 2 (qui vista in *CS: Source*) resta tuttora iconica. Oltre ad adattarsi perfettamente allo scenario di Dust 2, offrono anche un supporto cruciale al gameplay della mappa, guidando il giocatore attraverso le zone principali

utili alle Spie o ai Pyro in modo da sorprendere il nemico da vicino".

Una tale attenzione riposta nel game design è ciò che secondo Bungie ha reso tanto adattabili le mappe di *Halo*: alcune sono multiuso, e si adeguano sia ai deathmatch che a Capture the Flag. "Noi prestiamo attenzione alle cose fondamentali", spiega **Tyson Green**, capo designer del multiplayer di *Halo 3*. "*Halo* si basa essenzialmente sull'esperienza del combattimento, non sul completamento di obiettivi di alto livello. È l'atto di sparare o lanciare una granata a renderlo divertente, non certo il dover conquistare una bandiera. Finché le fondamenta sono solide, gli obiettivi che ci si crea per l'occasione non fanno altro che creare diverse situazioni". A sostegno di ciò, Green ha riposto molta attenzione a dettagli come i punti di riparo, assicurandosi che l'ambiente non impacci i giocatori e offrendo loro nuove possibilità di rilievo: è il caso di una pedana di salto grazie alla quale spiccare un enorme balzo e avere temporaneamente un nuovo punto di osservazione e di vantaggio.

Rendere le mappe semplici da percorrere è vitale per mantenere un buon flusso,



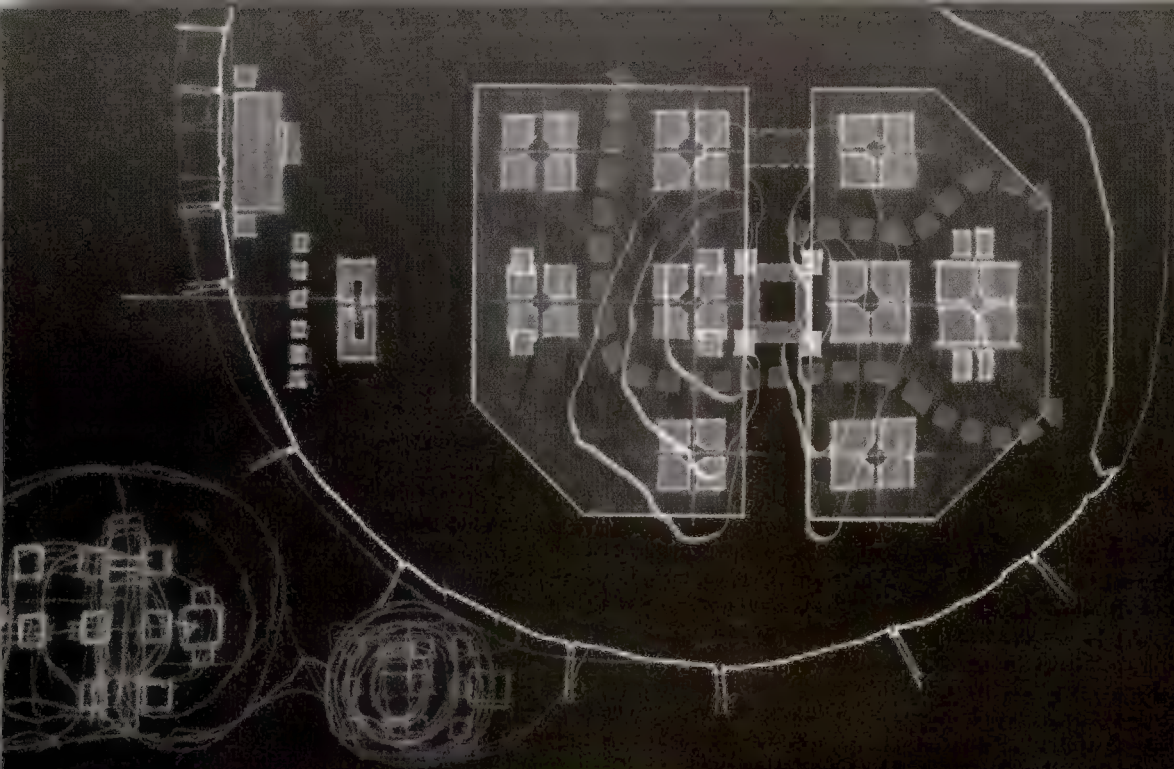
Questa vecchia bozza dei corridoi e delle basi sotterranee di Isolation (*Halo 3*) mostra i pochi cambiamenti apportati in fase di realizzazione

poiché sapere dove ci si trova è essenziale per sapere dove andare. "All'interno delle nostre mappe vogliamo essere sicuri che ci sia sempre un punto di riferimento con il quale orientarsi", afferma **Chris Carney**, responsabile degli ambienti per il multiplayer di *Halo 3*. "Esso è sempre asimmetrico, così da potersi rendere conto del lato in cui ci si trova. Un ottimo esempio è la grande ventola all'interno di Zanzibar in *Halo 2*". Un'altra buona intuizione è rappresentata dal sentiero nel mezzo della distesa erbosa che collega le basi avversarie in Blood Gulch, mappa del primo *Halo*. Dust 2 di Johnston presenta, similmente, una strada in pietra che si allaccia a tutte le aree principali. "Senza la strada, Dust sembrerebbe un labirinto", afferma, spiegando che il tutto è completato dalla presenza degli archi, che dividono l'azione in zone specifiche.

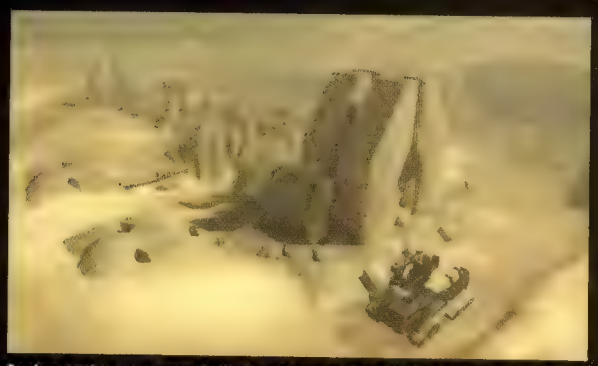
Altro metodo è creare spazi facili da visualizzare, e quindi che siano di facile approccio per i neofiti. "Cerchiamo di semplificare la mappa in diversi modi, così che sia più facile crearsi una cartina mentale", continua Carney. "Narrows in *Halo 3* è un ponte, e Sandtrap una lunga fila di rovine nel deserto, e infatti le si può memorizzare dopo un paio di giri di ricognizione. Alcune persone potrebbero dire che non sono abbastanza complesse, ma io credo che la complessità sia da ricercare nel modo in cui ci si copre e si sfrutta lo spazio circostante, non nella ramificazione labirintica del livello in sé".

Le aree possono inoltre essere distinte usando colori contrastanti, e quando ciò non funziona, si può sempre ricorrere alla cara vecchia segnaletica. In questo senso il tema di una mappa (il suo stile visivo e la sua ambientazione) è importante per aiutare i giocatori a orientarsi. La combinazione di segnali e colori viene usata abbondantemente in 2Fort di *Team Fortress 2*, che presenta due basi esplicitamente differenti a livello visivo, una fattoria rossa e una struttura industriale blu, che si fronteggiano separate da un fiume centrale. Valve ha posto una storia alla base di ciascuna fazione, rendendo entrambe di fatto delle coperture per vere e proprie basi militari sotterranee e disseminando il percorso con diversi cartelli esplicativi. Il team ha chiamato lo stile utilizzato in questi ambienti 'spytech', dal momento che fa uso di patinati gadget anni '60 che stonano con l'identità rustica e industriale degli esterni e narrano una storia di conflitti e loschi traffici clandestini che ben si adatta al game design. "Abbiamo fatto uso della coerenza della trama come fosse uno strumento per aiutare il giocatore a capire dove si trova e cosa aspettarsi", spiega Lane.

Il tema è qualcosa a cui Bungie pensa già dall'inizio della creazione di una nuova mappa, subito dopo che l'idea di base è stata formulata. "Dobbiamo pensare se basarci su umani, Forerunner o Covenant, dopodiché cerchiamo il contesto in cui collocarli: c'è qualche punto della campagna in singolo che può esserci utile? Ciò aiuta a inserire la mappa nella storia, e offre fantastiche possibilità", afferma Carney. Per lui e Green, tenere fede al mondo fittizio di *Halo* è importante, nonostante il gioco si riduca in fondo a ben più astratti calcoli di kill e respawn. "Vogliamo che il giocatore abbia un'esperienza eccitante, e anche quando viene ucciso deve rimanere stupito e desiderare di esplorare ancora quell'ambiente", continua Carney. "Questo ci permette anche di espandere i nostri



Le basi di *Team Fortress 2* sfoggiano il loro tema 'spytech', inclusa una sala di controllo stile 'Guerra Fredda' in 2Fort (in alto) e un'illustrazione raffigurante i corridoi che conducono lì (sopra). A destra: una riproduzione in wireframe di Well mostra la sua complessità geometrica



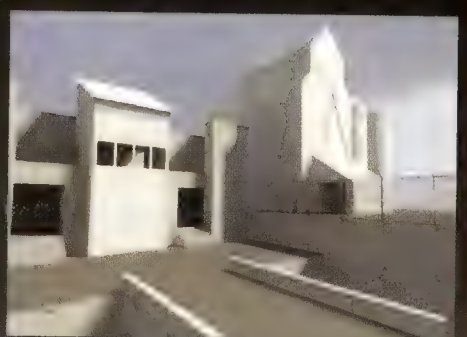
Sandtrap sembra enorme quando si è al suo interno, ma in realtà si può scomporre in una semplice fila di strutture, grandi abbastanza da permettere di girare con i veicoli della mappa

orizzonti in modi che non vanno necessariamente elaborati razionalmente e, in qualità di artisti, di creare qualcosa che è coerente al nostro universo già dall'istante in cui si inserisce il disco di gioco".

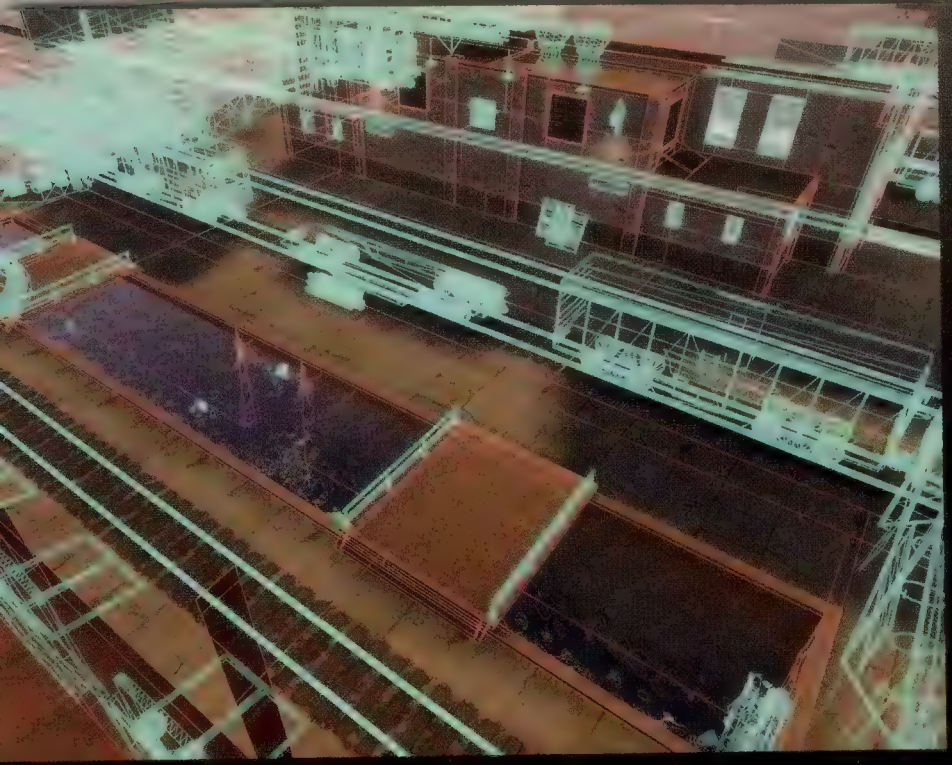
Di fatto, la storia può talvolta influenzare la forma della mappa. In *Halo 3*, The Pit fu originariamente proposta come uno spazio industriale dei Forerunner, ma quando il team di Green vide che il lavoro finale assomigliava a una base umana presente nella modalità in singolo, si decise di trasformare la mappa in un hangar di addestramento per umani. "In molti rimasero soddisfatti e il resto è venuto da sé", afferma Carney. "Noi vogliamo semplicemente essere sicuri che le mappe non stonino con la trama", aggiunge Green. "La nostra principale responsabilità e priorità è essere certi che siano divertenti da giocare".

Le migliori mappe riescono a mantenere l'attrattiva per un tempo incredibilmente lungo, portando alcuni giocatori a usarle centinaia, se non migliaia di volte. E la semplicità di Dust 2 dimostra che la complessità non è il miglior metodo per raggiungere l'obiettivo. "Il modo principale per espandere la vita di una mappa è offrire ai giocatori degli spazi dove creare nel tempo le proprie strategie", afferma Lane di *TF2*. "In questo modo si permette ai giocatori di lavorare insieme e sviluppare costantemente nuove tattiche all'interno della community. I design più longevi non sono basati su troppi espedienti artificiosi". Naturalmente, Johnston annuisce: "Il più delle volte si favorisce la longevità offrendo qualcosa di scialbo! Dust è una delle più semplici mappe multiplayer mai create, ed è rimasta statica per anni e anni. L'attenzione viene posta davvero sui giocatori, i quali sono gli unici elementi del gioco a cambiare in ogni match". Egli ritiene che le mappe complesse potrebbero imporre determinati stili di gioco, dando così meno respiro creativo ai giocatori. "Rischiano di diventare noiose, dal momento che tutti finiscono per utilizzare l'unica strategia efficace. Così si finisce nuovamente per scontrarsi con la mappa piuttosto che con gli altri giocatori", continua.

Lockout in *Halo 2* dimostra come una mappa relativamente semplice a livello di spazi possa diventare palcoscenico di sperimentazioni, rendendola divertente da giocare e rigiocare. "Siamo riusciti a creare piccoli passaggi e salti di cui ci si potrebbe accorgere anche dopo aver già giocato venti volte la stessa mappa", afferma Carney. "Ricordo che Tyson ci stupì mostrandoci che poteva saltare sulla Battle Rifle Tower". Tali finezze sono il risultato di innumerevoli tentativi, che emergono solo una volta che la mappa ha preso forma. "Camminando lungo uno scenario potreste notare un punto che magari potrebbe essere raggiunto facilmente con un salto se solo fosse un paio di metri più vicino: ci riuscite dopo innumerevoli tentativi, e a quel punto cambierete totalmente il modo di affrontare quella mappa", aggiunge Green.



Un prototipo di 2Fort (*Team Fortress 2*) mostra come una struttura di base venga arricchita da abbellimenti visivi, alcuni dei quali, come il ponte coperto, possono influire molto sul gameplay



dopo". Problemi tecnici e di design minano però tale idea. "Elementi più dinamici richiedono performance più elevate e possono causare difficoltà di collegamento. Per quanto riguarda il design, comunicare nuovi eventi a tutti i giocatori è molto più difficile da gestire in multiplayer piuttosto che in singolo", dichiara Lane di *TF2*. Ma con l'aumentare dell'estensione di banda e della potenza hardware, è facile immaginare che tali problemi svaniranno.

"Magari i giocatori saranno in grado di creare mappe a loro piacimento con la semplice pressione di qualche tasto", immagina Johnston. E con Forge, o il nuovo tool di design di *Crysis*, non sembra un concetto tanto lontano. Forse il futuro

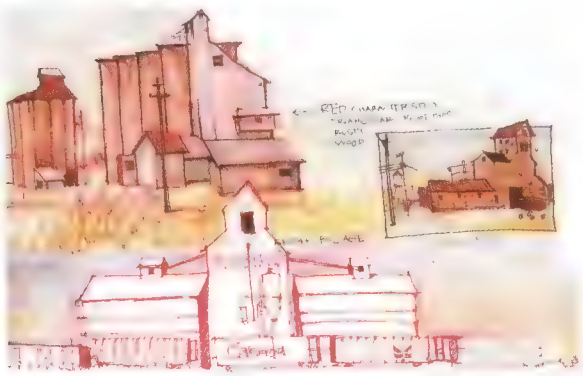
Quale sarà la prossima tappa? Oltre a estendere il supporto a nuovi game design e tipi di gioco, le mappe sono rimaste essenzialmente le stesse. L'estetica è diventata sempre più importante, in modo da soddisfare la fame di spettacolo del giocatore, ma ciò può avere un notevole peso per i designer. "Una struttura mozzafiato che è completamente inutile è tempo sprecato per i designer e può confondere il giocatore visto che distrae la sua attenzione dal cuore dell'azione", spiega Johnston. Va inoltre aggiunto che il tempo richiesto per i tocchi finali può essere ingente. "Credo che il divertimento in una mappa debba sempre venire prima dell'aspetto visivo, cosa che potrebbe essere sempre più difficile in futuro vista la sempre maggiore importanza data al fattore estetico", afferma Carney.

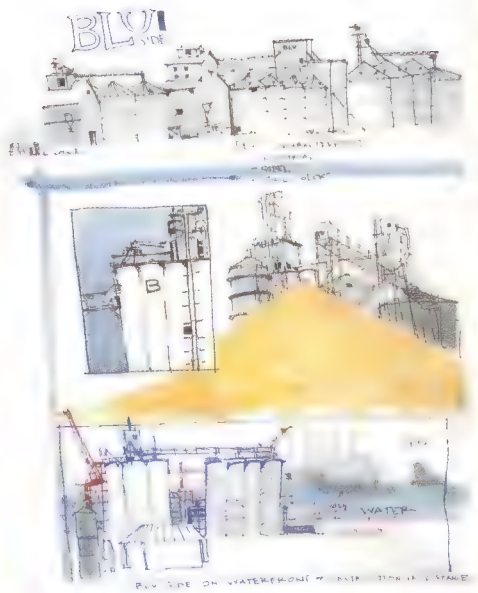
"CREDO CHE IL DIVERTIMENTO IN UNA MAPPA DEBBA SEMPRE VENIRE PRIMA DELL'ASPETTO VISIVO, COSA CHE POTREBBE ESSERE SEMPRE PIÙ DIFFICILE IN FUTURO"

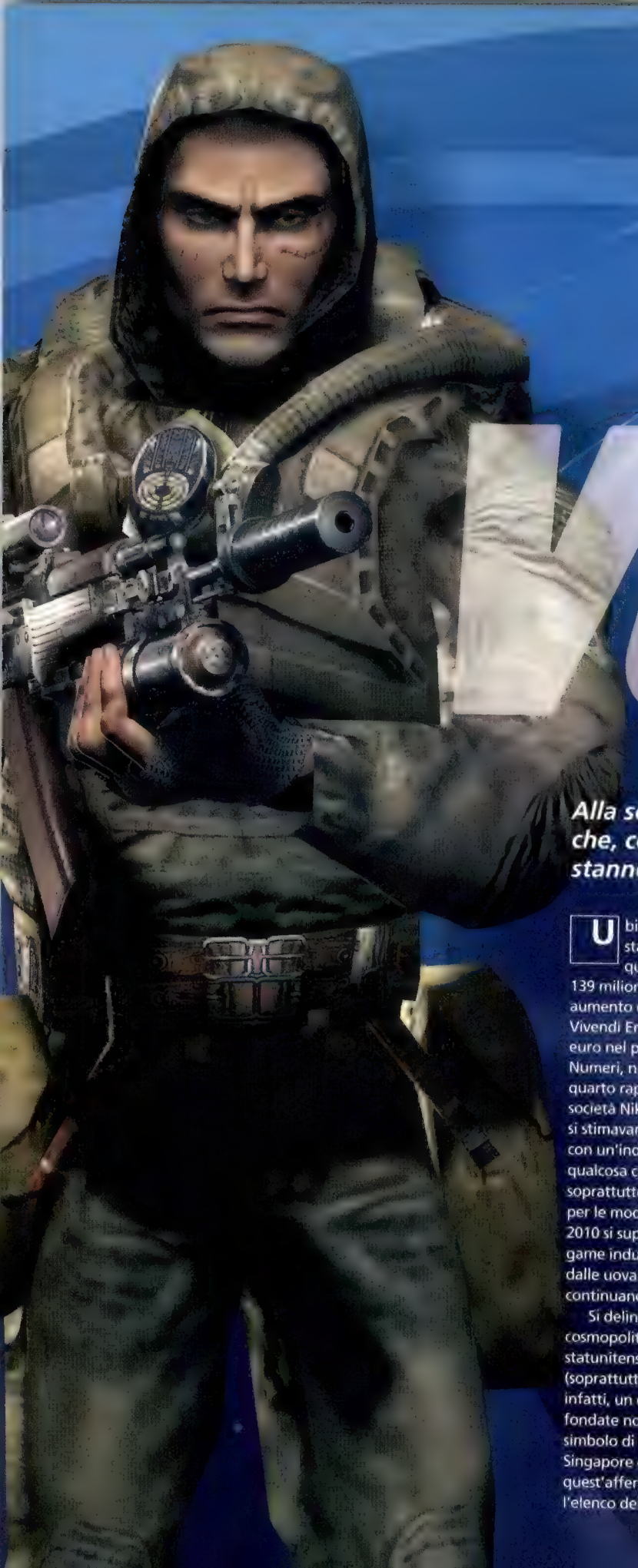
Per Johnston, una delle possibili strade per l'evoluzione delle mappe multiplayer sarebbe aumentarne il dinamismo: "Il livello che cominciate a giocare di pomeriggio potrebbe apparire diverso un paio di ore risiederà davvero in qualcosa di malleabile e personale, qualcosa in sintonia con la cultura del modding all'interno della quale è nato Dust 2. Ma i designer in erba dovranno ricordare che il giocatore viene sempre prima di tutto il resto. "A patto che i giocatori sappiano sempre cosa fare e dove andare, non smetteranno di giocare", conclude Johnston.

STILE E AMBIENTE

Queste illustrazioni raffiguranti 2Fort (da *Team Fortress 2*) enfatizzano le modifiche che Valve ha apportato nell'aggiornare la mappa dalla sua forma originale in *Team Fortress Classic*. In quel caso, lo scenario aveva una vaga atmosfera realistico-militare, che ben si adattava al suo stile moderno. Dust risale allo stesso periodo, ma la sua ambientazione mediorientale andava in totale contrasto con le altre mappe create a quel tempo dalla community di modder, un fattore che secondo Johnston le ha fatto guadagnare notevoli attenzioni. Ma egli confessa che non avrebbe lo stesso impatto ora che i designer ripongono molta attenzione all'ambientazione delle mappe.







Vento

Alla scoperta di nuove realtà dello sviluppo di videogiochi che, con progetti interni, outsourcing e acquisizioni, stanno gradualmente cambiando il volto dell'industria

Ubisoft, attraverso un comunicato stampa, dichiara per il primo quadrimestre del 2007 un fatturato di 139 milioni di euro. Nintendo comunica un aumento del 10% sulle stime finanziarie. Vivendi Entertainment supera i 200 milioni di euro nel primo trimestre dello stesso anno. Numeri, numeri, ancora numeri. Secondo il quarto rapporto annuale effettuato dalla società Niko Partners, soltanto in Cina nel 2005 si stimavano circa 27 milioni di videogiocatori, con un'industria che fatturava globalmente qualcosa come 683 milioni di dollari grazie soprattutto alla sfrenata passione degli utenti per le modalità online. Di questo passo entro il 2010 si supererà quota 2 miliardi di dollari. La game industry è, di fatto, una potenziale gallina dalle uova d'oro, un 'regno' nel quale continuano a convergere nuove imprese.

Si delinea uno scenario sempre più cosmopolita. Oltre alle storiche compagnie statunitensi, giapponesi e nord europee (soprattutto in Francia e Inghilterra), si registra, infatti, un considerevole aumento di aziende fondate non soltanto in India e Cina (nazioni simbolo di inizio secolo), ma anche Hong Kong, Singapore e Malesia. Quasi a confermare quest'affermazione è sufficiente consultare l'elenco delle software house presente all'interno del sito Gamasutra.com, una delle più autorevoli fonti su Internet riguardanti la game industry. Sarebbe un errore associare esclusivamente il fenomeno delle nuove start up alla volontà da parte degli imprenditori di ottenere una fetta dei guadagni. Anche in Italia, d'altronde, secondo AESVI, l'Associazione Editori Software Videoludico Italiana, il settore ha sviluppato un giro d'affari di oltre 740 milioni di euro, con una crescita pari al 2,3% rispetto all'anno precedente. Eppure nel Bel Paese non esistono moltissime società che producano intrattenimento elettronico, e il mercato è trainato dai titoli stranieri. In alcune zone del pianeta, la produzione di software è incentivata da governo e istituzioni locali, particolarmente propensi al settore tecnologico. "Il governo offre un incredibile supporto", ammette lo statunitense **Brett Bibby**, fondatore della società malese GameBrains. "Il programma Multimedia Super Corridor (http://www.msc.com.my/) stanzia agli imprenditori circa 10.000 dollari per la creazione di nuove software house e, tenendo conto del valore della moneta locale, si tratta di una cifra considerevole". Bibby aggiunge inoltre che lo stipendio medio dei programmatori varia da 500 ai 2500 dollari e permette loro di svolgere una vita agiata,

da Est

considerando il costo della vita di molto inferiore rispetto a Nord America o Europa.

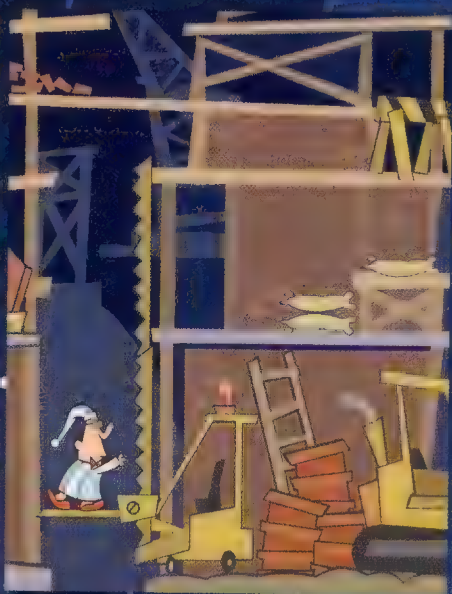
Sono le stesse compagnie a promuovere il loro territorio. Sul sito ufficiale di GameBrains vengono riportate ad esempio ulteriori motivazioni per investire in Malesia. Secondo quanto riportato da **Allan Simonsen**, co-fondatore e technical director di Boomzap, società orientata al casual gaming, anche le autorità di Singapore intervengono a favore della computer grafica stanziando circa 300 milioni di dollari l'anno. Particolare invece il caso dell'India. "L'attuale governo, insediatosi di recente, deve ancora decidere se associare lo sviluppo di videogame al settore software oppure a quello dell'intrattenimento", interviene il senior manager **Suhail Bagdadi** di Indiagames, tra le aziende protagoniste del mobile gaming a livello internazionale.

Gli incentivi, però, laddove sono quasi indispensabili per lanciare un'attività, non possono certo sostituire i guadagni. Non è un'esagerazione definire il mercato spietato e selettivo. Le società hanno sempre bisogno di personale qualificato, in grado di portare a termine le consegne nei tempi prestabiliti in quanto un ritardo nella consegna di un progetto significherebbe lasciare i guadagni alla concorrenza nei periodi più proficui (si pensi al periodo natalizio). La scuola può essere un enorme bacino da cui 'attingere' nuovi tecnici, possibilmente già preparati poiché di solito una piccola realtà non dispone delle risorse necessarie alla formazione e a lunghi periodi di training, necessari all'inserimento delle new entry nei propri organici. Secondo il genovese **Roberto Dillon**, attuale docente in Audio Creation presso School of Interactive and Digital Media al Nanyang Polytechnic, Singapore è dotata di un sistema universitario all'avanguardia, particolarmente propenso alle materie tecnico/scientifiche. "In Asia ogni anno si laureano un grandissimo numero di ingegneri molto preparati e pronti a offrire il loro contributo all'industria. Le ultime previsioni sostengono che, solo a Singapore, per prossimi anni si creeranno circa 10.000 posti di lavoro nel Digital Media. Tutto questo nonostante qui non sia il posto più economico della regione. Il tenore di vita, la bassa incidenza fiscale e le iniziative del governo in materia di imprenditoria la rendono una località nettamente preferibile a uno qualunque dei Paesi europei sia dal punto di vista economico sia per il reclutamento di personale". E le compagnie apprezzano. Indiagames, per riportare qualche esempio, conta sull'apporto di un ragguardevole numero di programmatori provenienti dalle università: "Conduciamo anche dei corsi di aggiornamento per migliorare il know how dei nostri lavoratori", aggiunge Bagdadi.

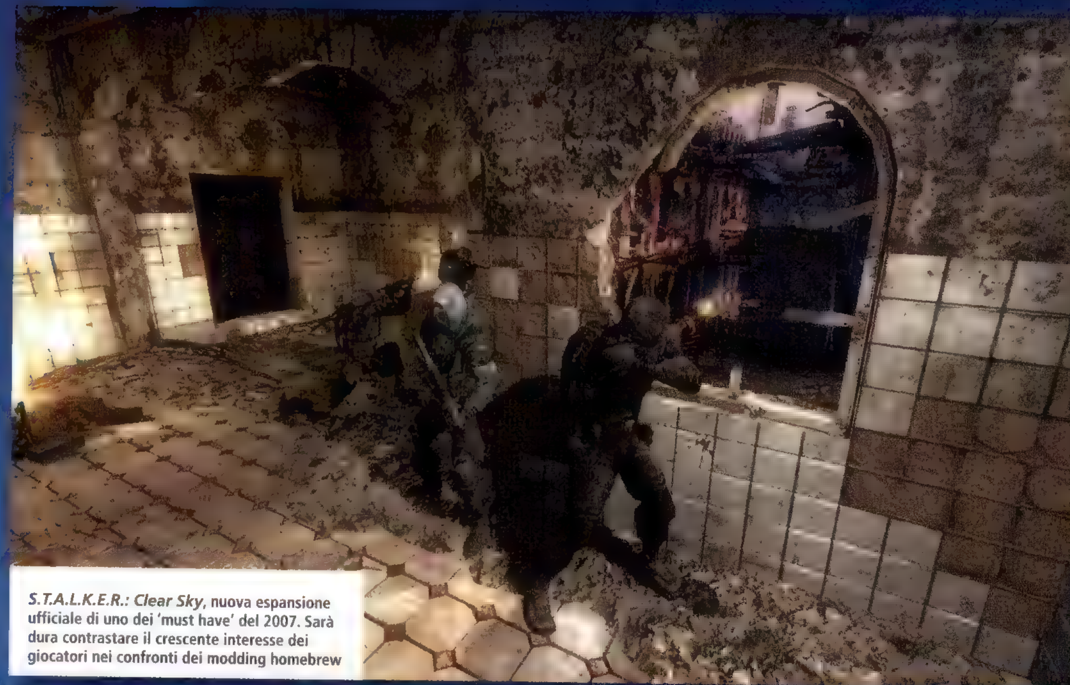
La formazione però può non bastare, c'è la consapevolezza che occorre lavorare anche a livello di immagine per reperire nuovi investitori. Suscitano sempre maggiore interesse eventi come Game Convention Asia (Singapore) e il NASSCOM Animation & Gaming India, ai quali prendono parte le software house più rappresentative del Paese. Sempre rimanendo in India, precisamente a Mumbai, su iniziativa della FICCI (Federation of India Chambers of Commerce and Industry) si svolgono gli Awards, ovvero premiazioni dei migliori progetti divisi secondo diverse categorie. Si parla di circa 1500 delegati provenienti da tutto il mondo, sono gli asiatici tuttavia a fare incetta di premi grazie alla qualità delle loro produzioni. Sempre a proposito di competizione non è da sottovalutare l'edizione indiana dei World Cyber Game organizzata da Indiagames, la quale è in trattativa per promuovere anche ulteriori giornate dedicate ad argomenti tecnici, con l'intento di divulgare la cultura del videogame.

> **"In generale i grossi publisher tendono a preferire software realizzato da società che danno più sicurezza di risultati e con le quali è facile interfacciarsi"**

La stragrande maggioranza delle aziende presenti sul mercato esiste da appena una decina di anni: queste vengono



Anche le aziende indiane riescono ad ottenere licenze importanti: *Goodnight Mr. Snoozelberg* è approdato su mobile. Come per altri famosi porting bisognerà capire se il concept si adatterà egregiamente al tipo di piattaforma



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, nuova espansione ufficiale di uno dei 'must have' del 2007. Sarà dura contrastare il crescente interesse dei giocatori nei confronti dei modding homebrew

fondato soprattutto da veterani del settore con alle spalle esperienze significative all'estero, magari all'interno dei publisher più importanti. Il tempo e i risultati sembrano andare di pari passo, molto velocemente. Qualche esempio: Indiagames, in soli otto anni di attività, può contare su circa 300 dipendenti e su commesse importanti come l'imminente gioco dedicato alla famosa serie TV The Office. Jump Games, compagnia che produce advertising, lavora a stretto contatto con colossi come ITC e Coca Cola. Dall'altra parte della barricata, in occidente, molti nuovi imprenditori potrebbero però essere intimoriti nel ritrovarsi un mercato dominato esclusivamente dalle compagnie asiatiche, soprattutto su piccole produzioni.

"Personalmente non temo così tanto la loro concorrenza, anzi, Indiagames è proprio uno dei nostri clienti, non un competitor", interviene **Luigi Fumero**, managing director della torinese Impressionware, operante nel mobile gaming e non solo. "In generale i grossi publisher tendono a preferire software realizzato da società che danno più sicurezza di risultati e con le quali è più semplice interfacciarsi". **Ludovico Cellentani**, operation manager per Javaground Italia Srl e Lead Game Developer at Javaground USA, si dimostra invece preoccupato: "In Italia il costo del lavoro è un grosso punto a sfavore che non ci consente di competere alla pari con le altre nazioni. L'Europa offre figure professionali altamente preparate, capaci di garantire uno standard di qualità elevato, mentre l'oriente in genere offre un approccio bruto, potendo contare su manodopera inesauribile". Cellentani illustra la situazione con un caso pratico: "La realizzazione di un gioco su cellulare può richiedere una tempistica che si muove fra un minimo di due settimane a un massimo di due mesi. I costi possono partire da un budget di 30.000 dollari, il quale in genere va a coprire un completo processo di sviluppo e/o porting che parte dalla creazione del codice sorgente fino all'inevitabile controllo qualità di ogni singola build sul relativo telefono reale in modo da garantire che il prodotto usi l'hardware disponibile al massimo delle possibilità. La concorrenza cinese e indiana

"La realtà è che spesso i primi due anni di una casa di sviluppo saranno di magra, ed è preferibile ridurre al minimo le uscite"

tende a programmare giochi basandosi su emulatori software, delegando le fasi di test e controllo di qualità al committente, in virtù del fatto che non sempre gli sviluppatori hanno la possibilità di reperire i telefoni. Gli emulatori non sempre però riproducono fedelmente le risposte dell'applicazione in condizioni reali. Questo può portare a una impossibilità di risolvere problematiche legate al singolo telefono con la conseguenza di un risultato globale di più bassa qualità".

Al momento non abbiamo ancora affrontato il discorso riguardante produzioni AAA. Ottenere guadagni nella game industry non significa puntare per forza alla grande distribuzione, obbligando all'ingaggio di organici in stile Hollywood. Lf Inc, società statunitense con una sede anche a Singapore, sviluppa il proprio business anche nel settore dell'aviazione producendo e installando postazioni da gioco all'interno degli aerei di linea. I passeggeri possono così ingannare il tempo in maniera divertente durante i viaggi.

Alpha Kimori subisce dei rallentamenti nello sviluppo poiché la software house produttrice è costretta ad accettare commesse esterne per reperire fondi

Per quanto riguarda il mercato 'casalingo', ci si può muovere su un terreno molto esteso in quanto non esiste una figura standard di giocatore più o meno giovane. In ogni caso la concorrenza è sempre più agguerrita. "Bisogna sempre chiedersi su quale tipologia di giochi si intende investire", aggiunge Simonsen. Uno degli errori tipici compiuti solitamente dalle piccole aziende è credere che sia necessario investire molto denaro in uffici ultramoderni: "La realtà è che spesso i primi due anni saranno di magra ed è preferibile ridurre al minimo le uscite". Un'azienda con pochi capitali non può affrontare una campagna di marketing attraverso diversi media (TV, telefoni cellulari, radio), ma riesce comunque ad aprire un sito e a gestire un sistema di vendite online mediante download, per il quale il cliente scarica gratuitamente il gioco e paga unicamente il codice seriale. In tal modo possono essere ridotti almeno i costi della distribuzione. I traghettatori dell'industria sono, volenti o nolenti, sempre i publisher. "Non per questo ci abbattiamo, anzi. Stiamo lavorando su progetti semplici e di nicchia, cercando di poter valorizzare prima di tutto il fattore giocabilità", esordisce **Hampus Soderstrom**, CEO di Nabi Studios Pte in Singapore. "Ottenere credibilità e fiducia da parte dei publisher è fondamentale per una [illegible] realtà, ancora meglio riuscire a completare almeno la produzione di un gioco". Fondamentale sempre intuire i gusti del pubblico, poiché, secondo Bagdadi, non [illegible] e un gioco che ha successo in Asia [illegible]

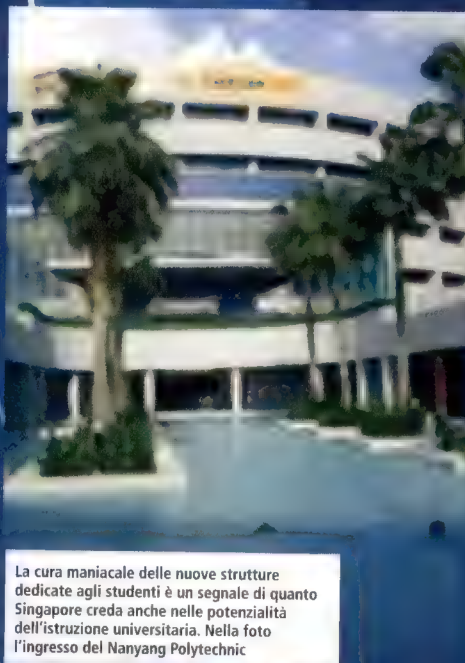
"Riusciamo a mantenerci anche grazie ad attività di sviluppo e artwork 2D", interviene **Sherman Chin**, originario della Malesia, CEO della Sherman 3D Multimedia INC e General Manager di 5th Cell Media, società che lavora principalmente in ambito casual, mobile e l'onnipresente DS. Dopo aver terminato *Drawn to Life* e in corso lo sviluppo del secondo capitolo della saga *Aveyond*. Questo comporta ovviamente costi di gestione: Chin in questo caso dichiara di spendere circa 30.000 dollari al mese tra il pagamento degli stipendi di cinque artisti e i relativi extra. Non si può correre il rischio di rimanere senza liquidità, e una software house deve essere pronta ad ogni evenienza, anche ad accettare commesse esterne che possano migliorare la propria immagine sul mercato. Un gioco, così come un film, d'altra parte è un connubio di componenti grafiche e sonore. Ogni azienda può decidere così di specializzarsi in un preciso ambito ed essere richiesta da importanti clienti. Anche in India ad esempio sono nati studios come Prana Studios e Rhythm & Hues Studios, che producono effetti speciali per produzioni cinematografiche.

Così come gli altri beni di consumo (gadget, vestiario eccetera), i videogame possono essere prodotti in una zona del

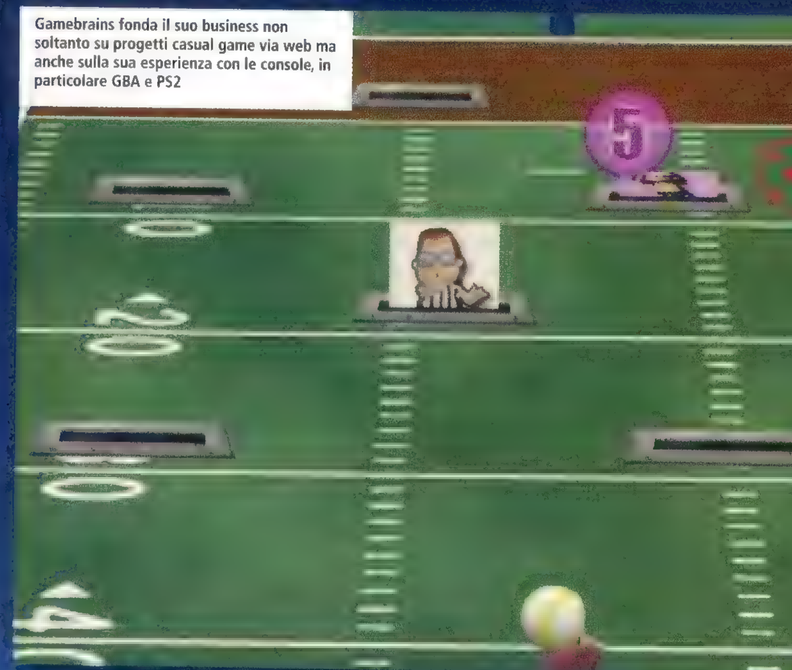
Indiagames crede nei grandi eventi specializzati, e prosegue la trattativa con il governo per l'organizzazione di una nuova fiera dedicata alla game industry

L'Europa non sta a guardare

C'è una parte dell'Europa, quella orientale, che non vuole assolutamente rimanere emarginata. Alcuni publisher avevano carpito questa tendenza con notevole anticipo. Ubisoft, solo per fare un esempio, fondò una quindicina di a[illegible] fa in Ro[illegible] uno [illegible] primi studios [illegible] Francia, co[illegible] [illegible] di casa Akella [illegible] *PT Boats: Knights of the Sea* che, da quanto riportato sul sito ufficiale, all'inizio era stato progettato esclusivamente come una simulazione, per poi subire una revisione del game design che includeva elementi di strategia. Anche 1C Company sta ultimando una serie di titoli, tra i quali i racing game *Death Track Resurrection* e *A.I.M. Racing*, entrambi di ambientazione futuristica.



La cura maniacale delle nuove strutture dedicate agli studenti è un segnale di quanto Singapore creda anche nelle potenzialità dell'istruzione universitaria. Nella foto l'ingresso del Nanyang Polytechnic



Gamebrains fonda il suo business non soltanto su progetti casual game via web ma anche sulla sua esperienza con le console, in particolare GBA e PS2

La martellante produzione asiatica

Malgrado la game industry asiatica (a eccezione del Giappone) non possegga la notorietà della controparte occidentale, le software house acquistano know how e lavorano da diversi anni con continuità, sfruttando anche gli strumenti offerti da Internet per fornire agli acquirenti possibilità di gioco online. La carrellata dei titoli in lavorazione inizia con la nuova versione di *Backyard Baseball 2008*, in lavorazione per PS2 da parte di GameBrains. Anche in Asia si segnalano però molte interessanti produzioni per PC a cominciare dalla terza versione di *Toribash*, un picchiaduro targato Nabi Studios. Tramite il mouse si devono scegliere le parti del corpo che si intende azionare dopodiché viene eseguita la mossa. È necessaria moltissima pratica soprattutto per la generazione delle mosse più spettacolari (su Youtube si possono ammirarne alcune da parte dei giocatori più esperti). *Toribash*, pur essendo costituito da una grafica ridotta al minimo dettaglio (in pratica i combattenti sono costituiti da una serie di sfere), risulta originale e intrigante. È possibile prelevare gratuitamente una versione del gioco direttamente sul sito ufficiale di Nabi Studios. Il gioco sta spopolando in Rete, grazie alla possibilità di organizzare dei mini tornei e di assistere agli altri match mentre si attende il proprio turno, così da studiare la strategia dei potenziali avversari. Cambiando genere ma rimanendo su PC, per gli amanti dei GdR si segnala *Alpha Kimori*, ispirato alla omonima serie di anime. La prima versione del gioco sarà esclusivamente singleplayer, tuttavia sono previste future versioni che supporteranno il multiplayer online, che poi risulta il vero punto di forza per gli utenti asiatici e non. Sherman informa che *Alpha Kimori* sarà venduto direttamente su Internet per risparmiare sui costi di distribuzione.

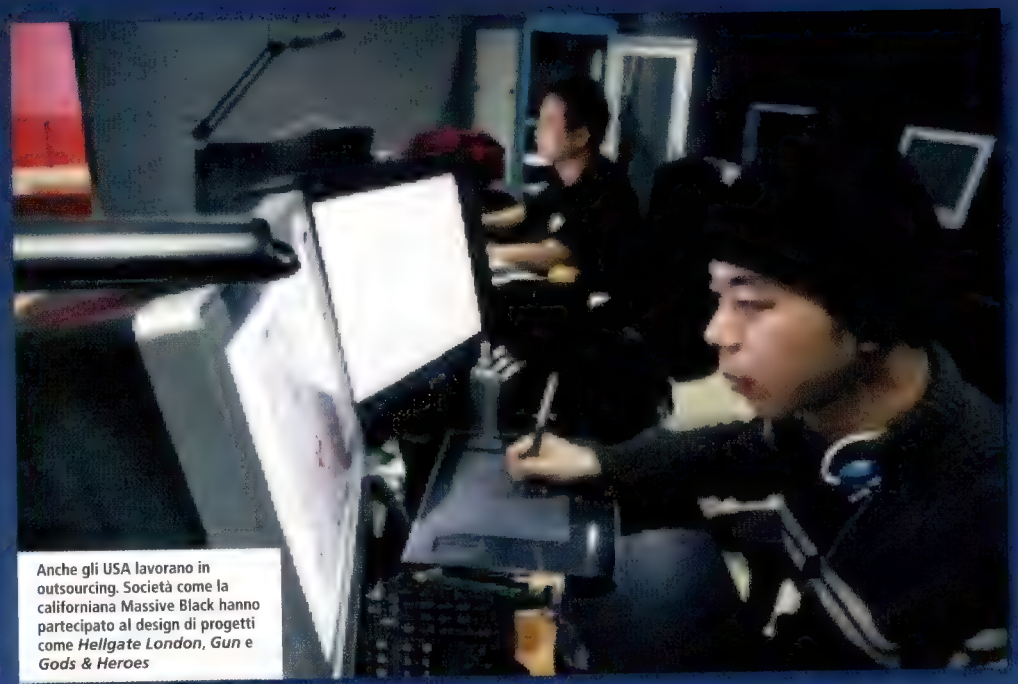
mondo distante magari diverse migliaia di chilometri rispetto all'azienda che li commissiona. I committenti sono con ogni probabilità gli stessi publisher, e l'India anche in questa occasione è una delle protagoniste. Il celebre *Guitar Hero II* è stato realizzato anche nella sede indiana di RedOctane (acquisita successivamente da Activision) mentre Dhruva Interactive, una delle imprese più rappresentative sul territorio, ha curato progetti del calibro di *Project Gotham Racing 3*, *Battlefield 2*, *TOCA 3* e *Forza Motosport*. I lavori su consulenza permettono ai publisher di risparmiare e, al tempo stesso, alle società fornitrici di incassare del denaro necessario all'investimento di progetti interni. Per una ditta è fondamentale la soddisfazione del cliente, è comunque un mercato sempre in corsa e non ci si può sedere sugli allori.

Secondo Fumero l'immagine e la notorietà dell'azienda vanno continuamente tenute in vita, dal momento che si fa molto più in fretta a sparire che a farsi notare. **Neil Donnell**, producer per conto di Eidos, spiega che i publisher mediante outsourcing riescono a settorializzare lo sviluppo di una produzione senza incorrere in maggiori costi, eliminando a tutti gli effetti le preoccupazioni di tenere le risorse umane occupate anche nei periodi pre o post consegna delle attività. "Prima si tentava di far convogliare più progetti in contemporanea spostando gli sviluppatori tra diversi lavori. Si è capito che questa pratica non avrebbe funzionato a lungo termine poiché un ritardo su un progetto poteva incidere negativamente almeno su un altro paio". Per quanto riguarda l'Italia, anche Milestone, per bocca del presidente **Antonio Farina**, confessa: "Per il design 2D e 3D fino a oggi abbiamo utilizzato volentieri non soltanto i servizi di aziende cinesi e indiane ma anche ungheresi e francesi". Lo stesso Farina al momento non si dimostra particolarmente preoccupato del know how

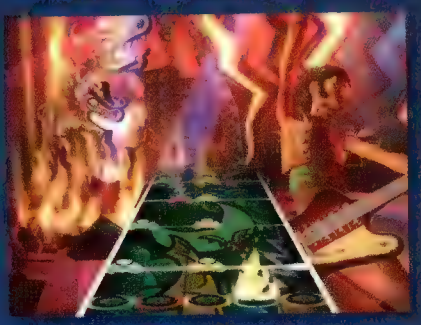
"In Russia si registrano circa undici milioni di PC nelle abitazioni, e stiamo lavorando per soddisfare una larga fascia di utenza"

offerto dai paesi asiatici: "La situazione potrebbe cambiare nei prossimi anni, bisognerà vedere se riusciranno a fare il non banale salto da fornitori di servizi a creatori". Fumero aggiunge che gli asiatici sono incapaci di proporre al momento concept innovativi: "Abbiamo dalla nostra il vantaggio di essere più creativi, che compensa la mancanza di forza lavoro a basso costo". Il settore si ritrova fitto di tante pedine mosse però sempre dagli stessi protagonisti (i publisher), soprattutto a livello di game design. I giochi in produzione, tranne qualche caso sporadico come *Toribash* (il picchiaduro di Nabi Studios Pte Ltd.), non spiccano certo per originalità. Donnell si dimostra contrario alla politica di incarichi in appalto poiché il game development è un'attività talmente delicata che rischia di far scemare la qualità di un prodotto con il lavoro a distanza. I publisher tuttavia attuano la duplice strategia di aprire uffici proprio nei luoghi dove risulta una maggiore concentrazione di manovalanza informatica e inglobare la società di consulenza all'interno del proprio gruppo: "È un modo migliore per controllare e coordinare il loro lavoro".

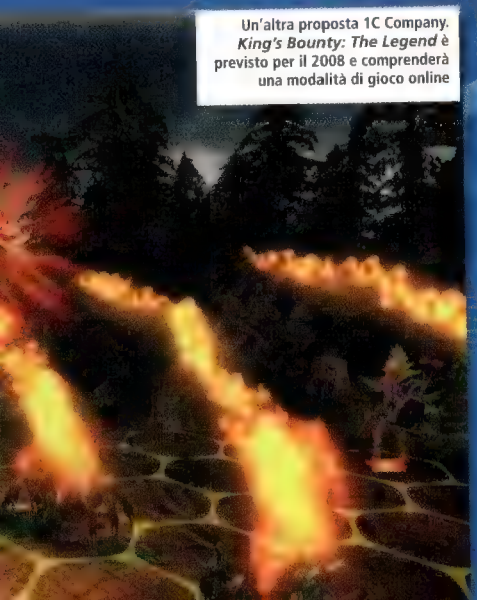
I casi sono tanti. Ubisoft, attraverso un comunicato ufficiale dello scorso settembre, fa sapere di aver aperto un nuovo studio (il secondo) a Chengdu, Cina. Il senior producer Richard Tsao si occupa di coordinare inizialmente le



Anche gli USA lavorano in outsourcing. Società come la californiana Massive Black hanno partecipato al design di progetti come *Hellgate London*, *Gun* e *Gods & Heroes*



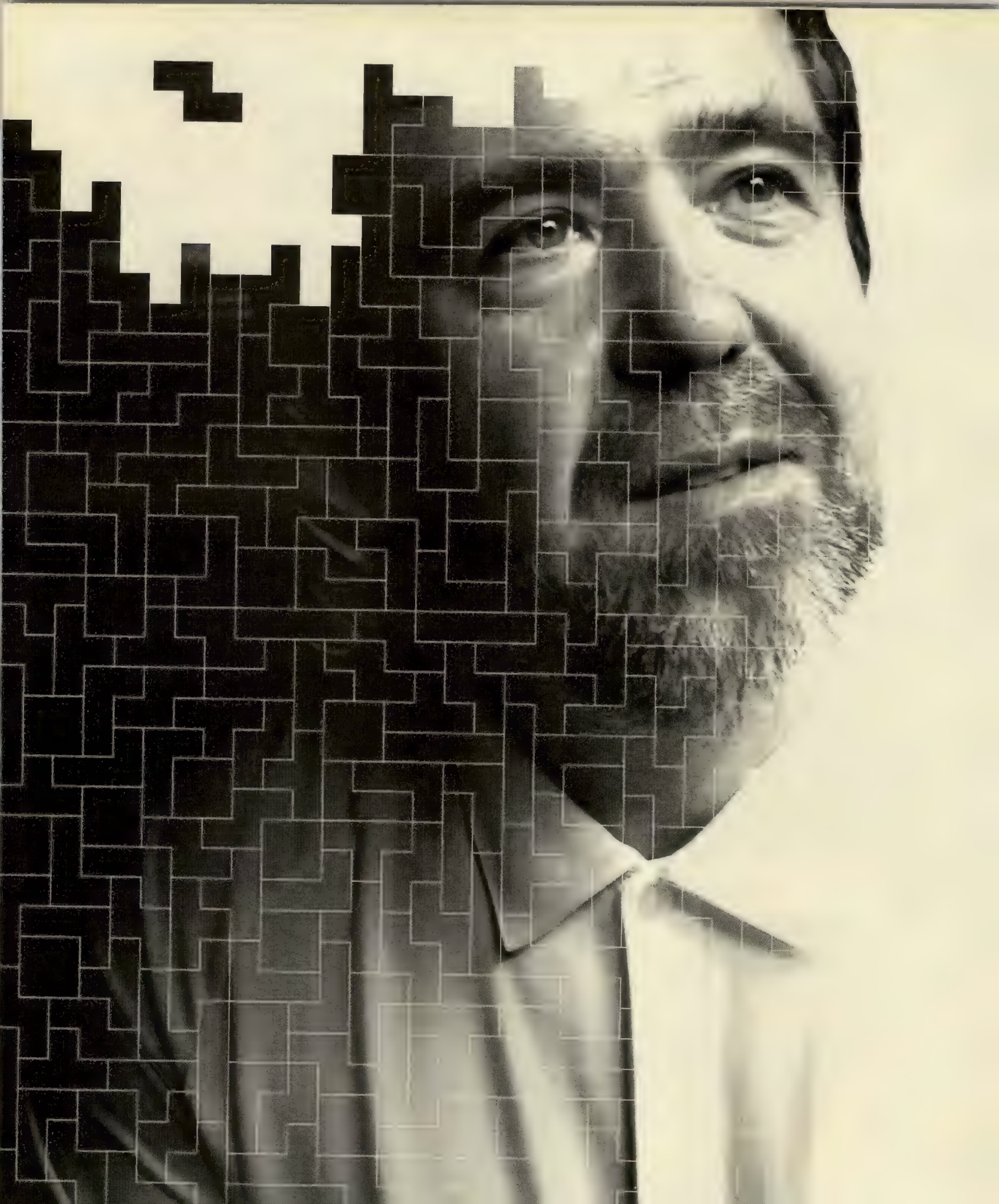
attività di outsourcing interne per poi passare allo sviluppo di titoli online per PC e console. Lo scorso novembre l'azienda ha ufficializzato l'acquisizione della giapponese Digital Kids. Così come nel calcio, sembra una corsa a questo o quel campione in grado di rafforzare ancora di più la propria rosa, azzerando la concorrenza. Alla corte di Electronic Arts ad esempio si sono aggiunte Phemonic Game Development (produttrice di *Spellforce 2*), la statunitense Mythic Entertainment (*Dark Age of Camelot*) e di recente anche BioWare e Pandemic Studio. Sony invece ha inglobato in sé l'olandese Guerrilla Games. Questa pratica non è esclusiva dell'entertainment: Google e Youtube insegnano.



Un'altra proposta 1C Company. *King's Bounty: The Legend* è previsto per il 2008 e comprenderà una modalità di gioco online

Se l'Asia dimostra di essere un territorio di sicuro interesse per la game industry, altrettanto si può dire dell'Europa dell'Est, in particolare la ex-URSS e repubbliche limitrofe. Il fenomeno *S.T.A.L.K.E.R.* dimostra che la scena è tutt'altro che letargica. "Secondo le nostre statistiche in Russia si registrano circa undici milioni di PC nelle abitazioni: stiamo lavorando per soddisfare una larga fascia di utenza", interviene **Anatoly Subotin**, PR Manager per 1C Company, uno dei principali publisher russi, dal 1996 entrato nella game industry. "Il nostro mercato è in piena espansione e gli investimenti sono soltanto all'inizio". 1C Company si è affermata in precedenza grazie alla distribuzione in lingua russa di [illegible] celebri brand Activision [illegible] Two e Ubisoft. Attualmente negli studios attualmente [illegible] lavorazione circa una [illegible] titoli.

Subotin prosegue illustrando le diversità tra il mercato locale rispetto ai paesi occidentali: "Le nostre compagnie locali lavorano su progetti di nicchia come le simulazioni, *IL-2 Sturmovik* [pubblicato da Ubisoft] ha ricevuto riscontri positivi da numerose fonti autorevoli". A livello [illegible] secondo alcune testimonianze sembra che il gaming non si diffonda particolarmente interessato al settore. I salari offerti dalle aziende non sono competitivi, se confrontati ad esempio a quelli in Germania. In Russia tuttavia le opportunità di impiego sono numerose. Akella, ex-team di sviluppo ora diventato un publisher con 250 dipendenti, per conto della PR **Valeria Avacheva** informa di abbracciare diversi generi di giochi, da quelli per bambini ai GdR, dalle corse a simulazioni navali come *PT Boats: Knights of Sea*, previsto per fine 2007: "Akella ha lavorato duro ed è diventata in pochi anni uno dei publisher leader nel territorio [illegible]. Akella non rappresenta un caso isolato, anzi. GSC Game, per bocca del Senior PR Manager **Oleg Yavorsky**, comunica di voler ampliare il proprio organico, attualmente composto da circa 60 persone: "Cerchiamo persone [illegible] al momento non assumiamo ne[illegible]". GSC Game [illegible] l'ass[illegible] "Abbiamo comunque avuto l'onore di [illegible] con nomi del calibro di THQ e Ubisoft". Una delle 'armi' a favore della Russia e di Paesi come l'Ucraina è il numero di investitori disposti a pubblicare un progetto, superiore come numero all'Italia. Si tratta di aziende che si ritagliano la loro fetta di mercato, molto attente al panorama internazionale come dimostrano alcuni investimenti su progetti provenienti dall'esterno. Akella è una di queste, nei mesi scorsi ha ottenuto la licenza di pubblicare in territorio russo *Power of Destruction*, progetto tutto italiano realizzato dalla campana Profenix Studio. L'aumento di possibilità su più fronti grazie all'allargamento del settore, tra le altre cose, garantisce potenzialmente più voce in capitolo agli stessi appassionati; ma, ancor più importante, come **Game Pro** cerca mensilmente di dimostrare, questa opportunità si estende anche all'Italia.



Chi ha incastrato mister Tetris?

Alexey Pajitnov, l'inventore di *Tetris*, parla del misticismo nei puzzle e dei 27 kilobyte che hanno cambiato il mondo

Centro di Nottingham, una lugubre e deserta domenica mattina: sembrano un momento e un luogo strani per incontrare una delle più acclamate figure nella storia del game design. Ma il caffè è accogliente, e **Alexey Pajitnov**, con la sua barba rada, le scarpe da ginnastica pulite e la polo abbottonata, sembra più il tipico professore di fisica che un genio o una star.

Pajitnov si trova a Nottingham per presenziare al festival GameCity, e non ha nulla in particolare da promuovere. Più tardi parteciperà a una proiezione di Tetris: Dalla Russia con Amore, il documentario della BBC uscito nel 2004 che si concentra sulla creazione del puzzle game più universalmente conosciuto al mondo mentre si trovava al Moscow Computer Centre, e sul tortuoso percorso per superare i limiti tra la Russia comunista e il blocco occidentale. Rimarrà fino alla fine, ricordando i fatti, ridacchiando nel vedere i suoi amici sullo schermo, e trasalendo nel riascoltare il suo accento russo irresistibilmente pesante (a quanto pare inalterato dopo oltre un decennio di vita a Seattle).

Discuterà con piacere e in maniera approfondita di *Tetris* nel corso delle sue sessioni di "domande e risposte", concentrandosi sui dettagli di quelle 1600 linee di codice, 27 kilobyte una volta compilato, che scrisse ventidue anni fa. E farà tutto questo con umorismo, brillantezza e quella sua modestia mista a un orgoglio decisamente giustificato dai fatti. Pajitnov potrà anche presentarsi come un normale nerd che è inciampato per caso su di una grande idea, ma non è più avvezzo a minimizzare sulla sua brillantezza di quanto lo sia nel proclamare che l'ha ripetuta, o che mai lo farà.

Comunque, il suo profilo modesto nasconde un enorme bagaglio di esperienze. Pajitnov ha impiegato gran parte degli ultimi vent'anni fornendo consulti o creando puzzle game, tra cui infinite reinvenzioni di *Tetris* e almeno un altro classico, l'ipnotico *Hexic*, sviluppato per la divisione casual gaming di Microsoft, per la quale a volte realizza giochi. Ha giocato ogni puzzle game che si possa nominare (più ore e ore di *Catan* e *World of Warcraft*). Non potrebbe esservi un cervello migliore per discutere su quello che è il genere di gioco dato più per scontato.

Che cosa l'ha portata a iniziare a programmare puzzle su computer?
Be', semplicemente mi piaceva! Il Computer Centre faceva parte del piccolo numero di organizzazioni aperte [nell'URSS] che lavoravano con i computer. Altre organizzazioni dall'estero spesso ci mandavano nuovo hardware da provare. Abbiamo avuto tante macchine e microprocessori davvero strani. Uno dei miei lavori era in un certo senso di testare queste cose, vedere di che cosa si trattava, come potevamo usarle. Il modo migliore per rapportarsi a un nuovo computer è cercare di scrivere un piccolo programma e vedere come funziona. Un gioco è un ottimo esempio. E i puzzle sono fra i giochi più semplici da programmare.

Aveva già di suo un interesse naturale per i puzzle?
Oh, sì. Fin dai tempi della scuola facevo sempre ogni tipo di indovinelli e puzzle, ed è per questo che ho scelto la carriera di scienziato informatico.

Perché pensa che la gente si diverta con i puzzle?
In realtà, non a tutti piacciono. Quelli a cui piacciono sono solitamente persone dalla mente acuta a cui piace essere sfidate continuamente. Nei vecchi puzzle era compresa anche una sorta di esperienza mistica... nel XVII o XVIII secolo, il puzzle era associato all'attraversamento di una porta segreta, a un mistero. Io penso che questo elemento mistico sia davvero lì, perchè quando risolvi il puzzle tutto sembra così facile, così ovvio, che non riesci a capire perché non l'hai visto immediatamente. Significa che sei stato stregato dal suo fascino.

Come pensa che cambino i puzzle quando li si mette sul computer?
I computer migliorano ogni attività intellettuale. Con essi si hanno caratteristiche illimitate da aggiungere e da cambiare. Si possono trasformare i puzzle in veri e propri giochi. Stando all'opinione pubblica, i puzzle sono noiosi e troppo lunghi da risolvere, ma i computer spesso ne aumentano la velocità e li rendono dinamici. Diventano più veloci, forse non profondi come un puzzle su carta o con dei pezzi da comporre, ma certamente più colorati, frenetici e divertenti.

E con un gioco come *Tetris* si può aggiungere un limite di tempo pressante, grazie ai pezzi in caduta continua.

Sotto questo aspetto, be'... *Tetris* non è un puzzle game puro. Ha degli elementi arcade molto forti. Solitamente non si mettono di questi limiti sui puzzle in termini di regole, comunque. A volte si inserisce un timer, ma di solito è un'opzione. I puzzle puri richiedono del tempo per pensare.

***Hexic* non ha limiti di tempo, almeno non nella sua modalità principale. Vuol dire che questo lo rende un puzzle game più puro di *Tetris*?**
Be', formalmente magari sì, ma non davvero. Anche *Hexic* è un gioco più arcade, perché possiede troppi elementi casuali. Un puzzle classico è qualcosa in cui l'informazione completa viene formulata una volta per tutte. Questi due giochi sono random, cosa che assicura la varietà del gioco ogni volta che lo si affronta, e impedisce di conoscerne già la configurazione. Questo dona grande varietà e interesse al gioco, ma allo stesso tempo non permette di rendere il puzzle davvero profondo e complicato. Il tempo reale è un elemento che distrugge i puzzle. L'altro è la casualità.

Cosa pensa che motivi un giocatore di *Tetris*, psicologicamente parlando?
Si tratta di un gioco che provoca il giocatore, non trovate? In ogni momento ci si sente come se si potesse fare un po' meglio e abbassare tutto quell'ammasso di immondizia di un'altra riga. E non appena fatto si scopre che è diventato comunque più alto di prima. Inoltre, la sensazione di unire i pezzi assieme è molto appagante, e il ritmo non cala mai.

Su questo livello base, pensa che le cose vadano in modo simile, da un punto di vista psicologico, per altri generi di giochi, ad esempio gli sparatutto?

***Hexic 2* introduce una modalità a due giocatori. Certamente le versioni di *Tetris* hanno avuto varie modalità multiplayer nel corso della sua lunga vita, ma solo ora Pajitnov sta spostando la sua attenzione sui problemi fondamentali del design del multiplayer**

Ma l'ha creato senza pensare commercialmente. È forse questo parte del motivo per cui è così semplice, così universale?
No, non ho pensato in termini commerciali, questo per certo. Tutti i miei giochi in quel periodo erano creati solo per divertimento. Ma in fondo, cosa significa 'commerciale'? Io non lavoro mai sui miei giochi solo per ragioni commerciali... no, in effetti questo non è vero. A volte sono ingaggiato per fare un gioco mirato a uno specifico obiettivo, per accompagnare una certa strumentazione o perchè desiderano la mia immagine per la pubblicità. Ma questo è l'unico caso in cui un gioco viene creato per ragioni puramente commerciali: in questo contesto, il divertimento non è un requisito fondamentale, perché lo scopo è un altro.

Ma se lavori su un gioco, che tu lo faccia per te stesso o come lavoro, vuoi che piaccia alle persone, altrimenti non

Buchi nell'acqua

È tipico dello stile istrionico e spavaldo di Pajitnov confessare allegramente di aver lavorato a un gioco terribile, e nella stessa frase declamare quanto si sia divertito nel farlo. Il colpevole? Il confusionario spin-off 3D di *Tetris*, *Tetrisphere* (sotto). "Fu un gioco Nintendo terribile", ride Pajitnov. "Era complicatissimo. Ma mi sono molto divertito lavorandoci sopra. È un gioco molto, molto hardcore, e non è stato propriamente un successo. Il team con cui lavoravo era molto hardcore e voleva fare un gioco difficile, e così è stato: nessuno è riuscito davvero a capire come giocare a questo gioco. È stata una specie di catastrofe".

"A volte la gente mi dice: 'Oh, ho sprecato così tanto tempo giocando il tuo gioco'. Io chiedo 'È stato divertente?'. Loro rispondono: 'Certo!'. Be', allora non è stato sprecato"

Sotto certi aspetti, sì. Ma solitamente pianificano un altro tipo di immagine emotiva. Cercano di aumentare la sfida: si inizia con una fase facile, poi si ha la prima sfida, poi un periodo stabile, poi aumenta di nuovo la sfida, poi arriva al boss, che è la catarsi di questa sorta di 'mini tragedia'. E in qualche modo, intuitivamente, molti game designer scoprono questa dinamica e la riproducono. Ma *Tetris* non possiede questo quadro generale. Si tratta semplicemente di azioni ripetibili a un certo ritmo.

Come ha detto, ha creato *Tetris* con spirito di sperimentazione...
Be', ho creato *Tetris* in particolare solo perché mi piaceva programmare questo tipo di giochi. Altri giochi li ho realizzati per questa o quella ragione sperimentale, ma *Tetris* era puro esercizio.

ha nessun senso. Non si pensa ai soldi ma al piacere che darà alla gente. 'Commerciale' è il termine sbagliato. Si vogliono far divertire le persone: questo è l'unico obiettivo.

Ci sono altri puzzle game che ammira particolarmente?
Oh, sì. A dire il vero li ammiro quasi tutti. Ai vecchi tempi c'era *Lode Runner*. Lo considero un vero puzzle game. È stato il mio preferito per tanti, tantissimi anni. È una combinazione validissima di dinamismo, di lavoro di dita e di pianificazione e risoluzione. Ogni livello era un puzzle a sé con le proprie meccaniche, le proprie dinamiche e la sua specifica soluzione. Allo stesso tempo, da giocare era un arcade puro: una combinazione totalmente azzeccata. Non riesco a immaginare nessun altro gioco con una tale inventiva e un design tanto inusuale.

Più avanti, mi sono piaciuti i giochi pubblicati da PopCap e GameHouse: quei ragazzi sanno come fare un puzzle game. E per molto tempo ho ammirato *Pipe Dream* [originariamente conosciuto come *Pipe Mania*]. È un altro gioco assolutamente classico. Non morirà mai.

I puzzle game più di successo hanno solitamente una presentazione totalmente astratta...
Sì, ed è per questo che in generale non risultano mai fastidiosi

a qualcuno. I gusti delle persone sono diversi. E quando introduci qualche tipo di stile particolare, ti rendi conto che anche se stai rendendo il tuo gioco bellissimo o interessante, tagli fuori definitivamente una fetta di pubblico. Magari qualcuno odia lo stile egiziano, gli scarabei, le piramidi, i geroglifici e roba del genere, e non potrai farci niente. Ma quando tutto è astratto, nessuno si infastidisce.

È stato difficile vivere sotto l'ombra di *Tetris* per gli ultimi vent'anni?
Beh, mi ci sono abituato, e poi è pur sempre un bel gioco. Sono molto contento quando le persone mi ringraziano per il divertimento provato giocandoci. A volte la gente mi dice: "Oh, ho gettato così tanto tempo giocando il tuo gioco". Io chiedo "È stato divertente?". Loro rispondono: "Certo!". Be', in quel caso non è stato tempo perso.

Di che cosa va particolarmente fiero in *Tetris*, *Hexic* e i suoi altri giochi?
Beh, *Tetris* è un buon gioco che è nato così com'è fin dall'inizio. Quindi non posso dire di andare fiero nello specifico di alcune parti di esso, perchè è tutto d'un pezzo.

Finché si tratta di *Hexic*, quel gioco era in un certo senso costruito, avevo determinati obiettivi quando l'ho creato. Il mio obiettivo principale era di realizzare un gioco pensato per durare molto a lungo. Solitamente non è un problema quando permetti a te stesso di creare un gioco complicato e difficile. Ma non ero autorizzato a produrre un gioco complicato, visto che lavoravo nel dipartimento dei giochi casual. Ero dunque molto fiero della semplicità di questo gioco; le persone giocano a *Hexic* per tempi incredibilmente lunghi, ma il gioco è molto semplice fin dall'inizio, pur avendo comunque abbastanza profondità da tenere impegnati per 40 ore o più.

A che cosa sta lavorando al momento?

Sto pianificando di iniziare un gioco per due giocatori con un piccolo gruppo di San Pietroburgo. Siamo nei primissimi stadi, e discutiamo degli elementi base. Abbiamo ancora bisogno di convincere uno dei membri a fare un gioco pensato per due giocatori, perché li odia davvero!

Perchè vuole realizzare un gioco per due giocatori?
Penso che sia qualcosa che va molto forte al momento. Nei prossimi cinque o sei anni sarà centrale nei casual game, perchè i giochi sono sempre stati un'attività sociale, una competizione tra più persone. Sfortunatamente, giocare in rete è stato finora una spina nel fianco per i giocatori comuni: bisogna connettersi, aspettare, tenere a mente il protocollo... alla fine passa la voglia. La soglia della fiducia nel prodotto non supera i 15 secondi, e quindi la cosa è improponibile. Ora è finalmente possibile inserire un'attività a due giocatori in un ambiente molto naturale, anche se ci sono ancora alcuni problemi, come organizzare le lobby, far aspettare le persone, compensare un giocatore se l'altro si ritira.

È una sfida di design molto diversa paragonata al creare un puzzle game in single player?
Non è completamente diversa, ma ci sono alcuni problemi specifici: chi far iniziare, come evitare strategie simmetriche, come evitare che le partite finiscano in perenne parità (stile Filetto) e come evitare gli squilibri nella fortuna di un giocatore rispetto all'altro. Si tratta di problemi ben identificati e tutti risolvibili.

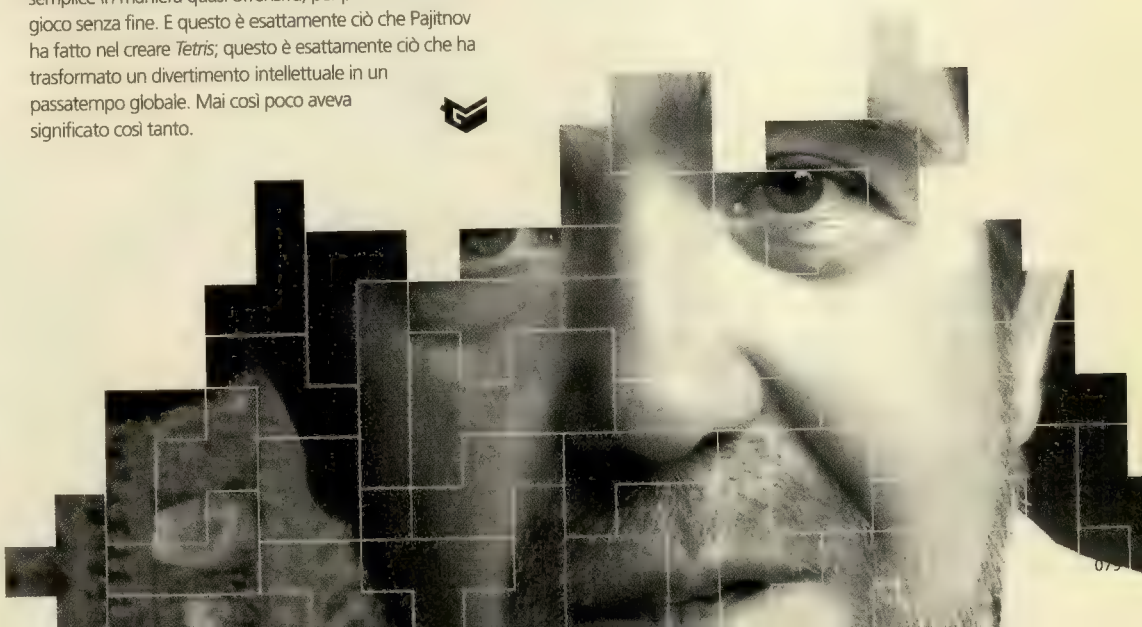
La natura del mercato dei puzzle game la fa lavorare principalmente su giochi casual. Le piacerebbe avere una chance di creare un gioco difficile per giocatori più seri?
Non penso che la cosa abbia un senso. Non capisco perchè dovrei farlo. I veri fanatici che amano giocare qualcosa di davvero complicato possono trovarsi quel qualcosa senza difficoltà! È importante coinvolgere le altre persone, aprire le loro menti. È per questo che non sogno mai di fare qualcosa di complicato. Be', certo ho fatto qualche puzzle per Microsoft: quando lavoravo lì tenevano una specie di festival chiamato Puzzle Hunt. Ho partecipato un paio di volte, ma non sono particolarmente bravo a farlo, e un anno ho partecipato nella creazione di questi puzzle. È difficile perchè devono essere originali e molto, molto impegnativi. Questa è l'unica volta che ho creato dei puzzle veramente difficili.

Ma in realtà non c'è bisogno di essere veramente intelligenti per creare puzzle difficili, non c'entra. Bisogna piuttosto essere molto bravi per creare puzzle facili!

Pajitnov si scompone e sbatte gli occhi, ridendo della sua impudente immodestia e buttandola sullo scherzo. Ma in realtà è maledettamente serio, e ha ragione. Ci vogliono coraggio e ampiezza di vedute per strappare di dosso la complessità a un puzzle difficile fino a farlo diventare semplice in maniera quasi offensiva, per poi ricostruire un gioco senza fine. E questo è esattamente ciò che Pajitnov ha fatto nel creare *Tetris*; questo è esattamente ciò che ha trasformato un divertimento intellettuale in un passatempo globale. Mai così poco aveva significato così tanto.

Perle di saggezza

Se c'è un gioco che si è avvicinato alla fenomenale popolarità di *Tetris* e al suo fascino su ogni tipo di pubblico, questo è *Bejeweled* di PopCap. Ma Pajitnov ha sentimenti contrastanti in proposito. "Mi arrabbiai molto con gli sviluppatori *Bejeweled*", dice durante una delle sessioni di Q&A di GameCity. "Avevano un'idea meravigliosa, un concept molto buono per il gioco, e l'hanno realizzato davvero male. Mi sarebbe piaciuto parlare con loro e dire cosa fare, ma il gioco era già uscito, diventando in fretta molto popolare, perché il concetto e l'impostazione originale del gioco erano davvero grandiosi. Non l'hanno sintonizzato nel modo giusto, perché non importa quanto un giocatore possa essere bravo, il tuo punteggio è sempre più o meno lo stesso. Non si ha alcuna sensazione di fare dei progressi personali. Quindi in sostanza ho deciso di creare un gioco simile a *Bejeweled*, ma nella maniera in cui avrebbe dovuto essere. E così venne *Hexic*".



U.S. Gam

"NINEMBARGO": QUANDO SULL'INDUSTRIA CALANO LE OMBRE

Embargo [em-bàr-go]: sanzione economica con la quale vengono sospesi i rapporti commerciali con determinati paesi in occasione di crisi internazionali.
Questa è la definizione ufficiale del Garzanti, ma per chi lavora nell'industria dei videogiochi la parola 'embargo' ha un significato ben diverso e conseguenze talvolta molto gravi. Si tratta, in sostanza, dell'obbligo da parte dei giornalisti di astenersi dal pubblicare articoli che trattino di un determinato titolo prima della scadenza di una certa data, normalmente imposta dalla compagnia che produce il gioco in questione. Alcuni esempi? Si ottiene il codice (versione del gioco per anteprime o recensioni, a seconda dei casi) di un titolo atteso con un mese di anticipo, lo si gioca approfonditamente ma non si può tentare di battere tutti gli altri siti web sul tempo pubblicando il proprio articolo prima della data stabilita. Si va a un evento stampa, si provano tutti i giochi disponibili e poi si pubblica il proprio articolo dopo una settimana o dieci giorni, a seconda di quanto deciso dai rappresentanti della compagnia. Sono regole semplici, che ogni giornalista impara a rispettare in breve tempo e che regolano i rapporti lavorativi tra stampa e produttori di giochi. Certo, ogni tanto ci scappa l'incidente diplomatico: qualcuno si dimentica (o piuttosto vuole dimenticarsi) di rispettare l'embargo stabilito, pubblica lo 'scoop' di turno e viene immediatamente messo al bando dalla compagnia in questione, alla quale dovrà poi implorare il perdono per i mesi successivi. Nonostante agli americani piaccia sottolineare il fatto che i giornalisti europei siano sempre i primi a rompere gli embarghi, è un tipo di incidente che può capitare a tutti.

Dopo anni di demonizzazione dei giornalisti, categoria scorretta che non rispetta le regole di gioco, negli Stati Uniti abbiamo appena iniziato ad assistere al fenomeno inverso: quello delle compagnie produttrici che si allontanano dalle regole che loro stesse hanno creato. A causa di un mercato sempre più competitivo, che raggiunge il suo apice ogni anno nel periodo autunnale, ottenere voti alti per i propri titoli non è solo un vanto, ma una vera e propria necessità. È dalla media generale dei voti che dipendono infatti premi produzione per i dipendenti della compagnia, piani economici per il nuovo anno e perfino eventuali licenziamenti. Cosa fare allora per assicurarsi l'ambita ricompensa? La risposta immediata sarebbe una: controllare che il proprio gioco soddisfi un buon livello qualitativo entro la data di uscita stabilita. Certo, in un mondo ideale le cose andrebbero così, ma nella realtà bisogna fare i conti con pressioni esterne, ritardi inaspettati e incidenti di percorso di tutti i tipi. Ecco allora che i publisher diventano aggressivi e tentano perfino di giocare sporco pur di accaparrarsi quella famosa media del nove che metterebbe gli impiegati al sicuro dalle ire degli alti manager.

La prima volta in cui la stampa americana si è resa conto che qualcosa non andava come avrebbe dovuto è stato in occasione di un gioco la cui recensione aveva un embargo che sarebbe scaduto il 13 novembre, settimana perfetta per apparire sulle prime pagine delle pubblicazioni più importanti appena prima del Thanksgiving, il periodo in cui si registrano le maggiori vendite dell'anno. Alcuni fra i principali siti web hanno però pubblicato la recensione, corredata dall'immancabile voto finale di 9 o superiore, con quattro giorni di anticipo rispetto al termine prefissato. Pare che questa opportuna rottura dell'embargo, che ha permesso ai succitati portali il gustoso scoop, non fosse poi così invisa alla casa produttrice: i network coinvolti nell'incidente, ovviamente, si sono attirati le ire di tutti i colleghi, preoccupati che la cosa potesse ripetersi. Inutile dirlo, l'incidente si è effettivamente ripetuto più e più volte nelle settimane successive: lo stesso espediente è stato adottato a ripetizione.

Ciò è accaduto con molti dei nuovi IP pubblicati in questa fine dell'anno, ma il fenomeno dei "suggerimenti" dei publisher alle testate specializzate, ancor più incomprensibilmente, si è verificato anche con titoli dalla qualità indiscussa che avrebbero comunque ricevuto valutazioni molto positive. Se da parte loro i giornalisti hanno cercato di tacere l'accaduto, continuando a svolgere il proprio lavoro come hanno sempre fatto, la notizia è comunque trapelata su alcuni dei più frequentati forum americani, suscitando le ire di centinaia di giocatori. Il vecchio stereotipo che da anni vede i giornalisti come persone corrotte, pronte a negoziare i propri voti in cambio di favori e 'regalini' di vario tipo, si è riacceso più forte che mai, minacciando di screditare l'intera categoria. E l'inglese, una delle lingue più flessibili che esistano al mondo, per l'occasione ha coniato un neologismo: **ninembargo**, ovvero l'embargo che magicamente scompare nel caso in cui un gioco venga giudicato con un voto pari o superiore al nove.

Proprio nel momento in cui la polemica si è fatta più accesa, altra benzina è stata gettata sul fuoco da un caso assolutamente senza precedenti: il

ocracy

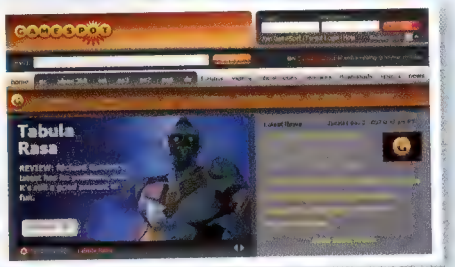
a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti Elisa "Aelys" Di Fiore

licenziamento di Jeff Gerstmann, direttore editoriale di GameSpot, che ha lavorato per ben undici anni per una delle testate Internet più consultate e rispettate nel panorama americano. Pare che Jeff abbia recensito con parole poco entusiastiche uno dei giochi più proposti del momento sul sito di GameSpot, un titolo su cui il publisher aveva investito decine di migliaia di dollari in banner e box pubblicitari interattivi. Si vocifera che qualcuno nelle 'alte sfere' della compagnia abbia protestato e addirittura minacciato di ritirare la cifra investita, mossa che avrebbe portato a risultati economici disastrosi, se non fossero stati presi provvedimenti contro il responsabile dell'accaduto. Comunque siano andate le cose, Gerstmann è stato costretto ad abbandonare la sua posizione e a firmare un documento in base al quale si impegna a non parlare dell'accaduto nel prossimo futuro. Dal canto suo, GameSpot ha rilasciato un comunicato stampa in cui assicura che i motivi del licenziamento sono indipendenti dalla recensione sfavorevole, ma che si chiude con un laconico "no comment" circa le reali cause dell'accaduto.

Se le cose fossero realmente andate come i più sospettano, i motivi andrebbero ricercati nella struttura corporativa sempre più complessa delle riviste e dei siti web di un certo rilievo, spesso posseduti da veri e propri colossi dei media. I giornalisti che si occupano dei contenuti editoriali sono i nomi immediatamente riconoscibili dal pubblico, ma alle loro spalle c'è una complessa gerarchia di reparti amministrativi, marketing e di pubbliche relazioni. In teoria le ragioni economiche che muovono questi reparti non dovrebbero influire sul lavoro dei giornalisti, a cui per principio viene garantita la massima libertà di espressione. Di fatto, però, c'è il rischio che capiti il contrario: un rischio ancora più forte nel caso in cui siano coinvolti grossi investimenti economici e i responsabili non gradiscano il fatto che alla preponderanza pubblicitaria non corrisponda un adeguato favore da parte della direzione editoriale.

Nel momento in cui scrivo siamo ancora nell'occhio del ciclone, il licenziamento dell'editor di GameSpot è stato appena annunciato. Nel giro di poche ore, la notizia si è diffusa su diversi siti e forum specializzati in pettegolezzo e satira videoludica, suscitando reazioni più o meno violente. Il clima è teso e giornalisti di altre testate, a cui è capitato di dover recensire gli stessi titoli, sperano di non essere mandati a casa. È troppo presto per decidere se quanto avvenuto nelle ultime settimane cambierà il modo di scrivere di videogiochi negli Stati Uniti, ma di certo è un colpo basso, soprattutto in un Paese che ama vantarsi di essere il più liberale al mondo. Comunque vadano le cose, il problema non può essere liquidato come un episodio isolato: è piuttosto il risultato dell'evoluzione di un'industria, quella dei videogiochi, la cui crescita è ormai pari a quella del cinema. Riviste e siti web, che fino a una decina di anni fa erano guidati dalla passione di pochi individui piuttosto che da stringenti motivazioni economiche, rappresentano ora una fonte inesauribile di guadagni, grazie ai sempre maggiori spazi pubblicitari contenuti al loro interno. Naturalmente la situazione è diversa in Italia, dove il fatturato dell'industria non ha ancora un peso così rilevante e dove i publisher sono organizzati in modo diverso rispetto al resto dell'Europa e del mondo, con realtà nostrane che riuniscono sotto lo stesso nome la distribuzione di titoli prodotti da diverse compagnie internazionali. Gli Stati Uniti, però, sono tristemente noti per aver esportato molte tra le loro peggiori creazioni, dai fast food a Britney Spears. C'è il rischio tangibile che anche il modo europeo di fare giornalismo venga contaminato da motivazioni economiche, che niente hanno a che fare con la professionalità di chi scrive per esprimere un parere imparziale e libero da costrizioni e la cui dignità non è certo inferiore a quella di un critico cinematografico o letterario. Se questo dovesse accadere, ci vedrete senza dubbio abbandonare i nostri panni di giornalisti e tornare a vestire quelli di semplici giocatori.

C'è il rischio tangibile che anche il modo europeo di fare giornalismo venga contaminato da motivazioni economiche, che niente hanno a che fare con la professionalità di chi scrive



CORRI IN EDICOLA

NON PERDERE IL PRIMO NUMERO!

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

I più giocati da Game Pro

Super Mario Galaxy

Era proprio impossibile che non ci catturasse nella sua orbita gravitazionale. Dopotutto, esplorare le galassie dovrebbe portare via ore e ore di viaggio, o no?
Wii, NINTENDO

We Love Katamari

Keita Takahashi si sarebbe magari fermato volentieri al primo, ma rotolare Katamari resta comunque un piacere raro. E se ce lo chiede il Re del Cosmo non possiamo certo rifiutarci
PS2, NAMCO

Call of Duty 4

Un reboot come questo è il sogno di qualsiasi appassionato: dopo il flaccido terzo capitolo, la serie torna in tutta la sua gloria e riacquista credito ai nostri occhi. Così si fa
360, ACTIVISION

Punta e sbadiglia

Cosa significa essere un adventure oggi

Gli adventure punta e clicca di una volta hanno lasciato la loro eredità a *Zack & Wiki* di Capcom e ai suoi acuti puzzle ambientali. E se il genere tornasse in gran spolvero ripartendo da una nuova linea evolutiva?

Parliamo, come si sarà intuito, di avventure. Tanto, tanto tempo fa, grazie a nomi colossali quali Infocom (quando ancora il genere era testuale), LucasArts e Sierra, gli adventure, con l'accento posto su storia e personaggi, i loro elenchi di verbi o di icone e i loro complessi enigmi basati su dialoghi e oggetti, regalarono al mondo dei videogiochi capolavori immortali, senza contare che alcuni dei pochi tie-in da film o fumetti veramente riusciti sono proprio punta e clicca, dai due *Indiana Jones* a *Sam & Max: Hit the Road* e il più tardo *Blade Runner*.

Cosa è accaduto a questo genere, e soprattutto a quando si può far risalire la sua improvvisa caduta nell'oblio? Sappiamo solo che gli adventure vecchia maniera parvero essere spazzati via con un colpo di spugna, finendo per essere sostituiti, a poco a poco, da raccolte di puzzle più o meno inseriti in un contesto coerente che pian piano hanno perduto anche quel poco di orgoglio che rimaneva all'adventure puro, scordando l'importanza della ricerca stilistica e della costruzione di un tutto unico. Oggi, forse, si percepiscono i segnali di una timida rinascita, ma la verità è che, per qualità, gli adventure di 'quarta generazione' sembrano soffrire di un distruttivo complesso d'inferiorità da LucasArts. Aggrappandosi a schemi risolutivi vecchi di dieci anni senza riproporne la complessità o la logica interna, questi adventure diluiti cercano di vincere e convincere l'appassionato nostalgico con qualche sequenza di dialoghi e un paio di enigmi che non riescono mai a spingersi troppo in là: è il caso dei nuovi episodi di *Sam & Max*, che a tratti portano alla mente gli antichi fasti ma che tutto sommato paiono arrendersi, anziché adattarsi, alle meccaniche del nuovo millennio. In una situazione come questa sarebbe forse meglio, pur serbando nel proprio cuore gli incancellabili ricordi di quell'epoca d'oro, un drastico restart.

Giochi come *Zack & Wiki*, *Hotel Dusk* e *Phoenix Wright*, pur affrontando il problema da angolazioni diverse (il primo costruendo enigmi ambientali basati sulla fisica reale che vanno risolti con azioni concatenate, gli altri due ponendo più l'accento su logica, psicologia e narrazione), fanno tesoro delle lezioni impartite dall'adventure classico e allo stesso tempo addivengono a strutture nuove e personali. Non sarà un caso se tanti videogiocatori individuano proprio nei titoli sopracitati la tanto agognata rinascita del caro, vecchio adventure punta e clicca; per farsi una cultura sul genere com'era un tempo basta recuperare i classici.

Virginia Petrarca

084 **Unreal Tournament III** — 360, PC, PS3
086 **Rock Band** — 360, PS2, PS3
088 **Rayman Rowing Rabbits 2** — Wii, DS
088 **Mario & Sonic** — Wii, DS
089 **Resident Evil: The Umbrella Cronicles** — Wii
090 **Pro Evolution Soccer 2008** — 360, PC, PS3, PS2, Wii, DS
091 **FIFA 08** — 360, PC, PS3, PS2, Wii, DS
092 **Undercover** — PC
093 **Eschalon: Book 1** — PC, MAC
093 **Training for your Eyes** — DS
094 **Uncharted: Drake's Fortune** — PS3
096 **Kane & Lynch: Dead Men** — 360, PC, PS3
097 **Tony Hawk's Proving Ground** — 360, PS3, PS2
098 **The Simpsons Game** — 360, PS3, PS2, Wii
099 **Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure** — Wii
100 **Sam & Max Season 2: Ice Station Santa** — PC
101 **Bladestorm: The Hundred Years' War** — 360, PS3
102 **Castlevania Dracula X Chronicles** — PSP
102 **Silent Hill Origins** — PSP
103 **Hellgate London** — PC
103 **TimeShift** — 360, PC, PS3
104 **Mutant Storm Empire** — 360
104 **Guitar Hero III: Legends of Rock** — 360, MAC, PC, PS2, Wii, PS3
105 **Beowulf** — 360, PC, PS3, PSP
105 **Need for Speed ProStreet** — 360, PC, PS3, PS2, PSP

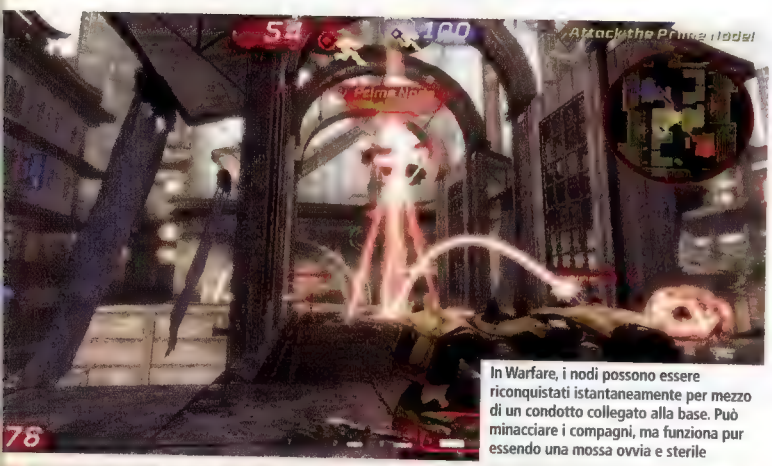
Errata corrige

Per via di un errore di stampa, le valutazioni finali attribuite a *Mass Effect* e *Call of Duty 4* su **Game Pro 007** sono errate. I voti reali per i due titoli sono, rispettivamente, 7 e 9. Ce ne scusiamo con i lettori.

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

UNREAL TOURNAMENT III

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE (PC), GENNAIO (PS3), TBA (360) PUBLISHER: MIDWAY SVILUPPO: EPIC



In Warfare, i nodi possono essere riconquistati istantaneamente per mezzo di un condotto collegato alla base. Può minacciare i compagni, ma funziona pur essendo una mossa ovvia e sterile

Non basta intingere il pennello nella pittura a olio per creare un quadro, ma *UT* non se ne cura. Per quanto lo stile dei suoi space marine sia piatto, non si può negare che sia appropriato. L'Unreal Engine 3 si trova decisamente a casa sua

Malgrado si tratti del quarto capitolo della serie, questo titolo rappresenta la terza generazione di *Unreal Tournament*, cosa che spiega il suo nome fuorviante. La sua veste estetica, caratterizzata come al solito da strati e strati di metallo, appare decisamente familiare. Come in *Quake IV*, vi è solo un unico vistoso miglioramento: un maggior numero di cose si muovono su schermo allo stesso, incontenibile ritmo dell'ultimo capitolo. Non stupisce il fatto che alcune armi siano complesse quanto un'intera mappa di *UT2004*, quanto il fatto che ingenti sforzi siano stati spesi semplicemente per riprodurre il loro aspetto solido e metallico. Nonostante tutto, comunque questa è ancora una battaglia tra action figure à la Todd McFarlane, anche se ora sarete in grado di vedere ciascuna cicatrice del loro corpo.

Non che la cosa debba interessarvi più di tanto. Dopotutto, il fulcro degli shooter ad arene sono le meccaniche, e in questo si sono fatti notevoli passi avanti. La riduzione delle abilità acrobatiche, il bilanciamento del Cannone Flak (ora più lento) e la migliore manovrabilità dei veicoli hanno influenzato drasticamente le speranze di sopravvivenza del giocatore medio (almeno qualche secondo in più prima di venire abbattuti). Tali aspetti hanno contribuito a creare un gioco più sfarzoso e leggermente più indulgente, che ovvia ai difetti senza però imporre cambiamenti drastici. Per eliminare i lunghi cammini dai punti di respawn all'azione, Epic ha avuto la malsana idea di dare al giocatore un hoverboard con cui spostarsi nelle modalità più vaste, rimediando alle insostenibili fughe dei possessori di bandiera al prezzo di una sensibile riduzione della precisione. Ma, per goffa che possa sembrare, l'idea funziona alla grande.

Nel migliore dei casi, questo potrebbe essere il più folle shooter dai tempi di *Daikatana*. Basta mettere abbastanza specie e veicoli in gioco da fargli assumere una stravaganza di proporzioni incredibili, con ogni tipo possibile e immaginabile di congegni che rimbalzano da una parte all'altra delle mappe. La razza Necris, l'ultimo flagello galattico della lista, gode delle unità più bizzarre, che spaziano dai Dark Walkers in pieno stile Guerra dei Mondi, fino ad arrivare a enormi sfere corazzate che si spostano grazie a lunghe gambe tentacolari. L'aria si riempie di globi elettrici sibilanti, raggi di luce ed enormi granate; i veicoli si scontrano ovunque gli uni con gli altri, e giocatori appena tornati in vita completano il loro armamentario in pochi secondi.

> Mettete abbastanza specie e veicoli e il gioco assumerà una stravaganza di proporzioni incredibili, con ogni tipo di congegni che rimbalzano da una parte all'altra delle mappe

Il tutto sopravvive ed eccelle grazie a una perfetta logica che sfiora la follia. Più grande è qualcosa all'interno del gioco, più farà rumore quando cadrà. Più veloci sono i suoi movimenti, più rapidamente esploderà. E più danni infligge, meno potrà sostenerne. Epic sa bene che il bilanciamento è il cuore pulsante del deathmatch, e dal momento che tutti muoiono tanto facilmente quanto uccidono, potreste cavarvela davvero con poco. Dieci armi in gioco allo stesso tempo, per esempio, su oltre 50 mappe.

Le nuove mappe sono decisamente varie, nonostante sembrino aver avuto visita da un gruppo di Borg. La loro estetica non vi distrarrà mai dall'azione e perdersi sarà davvero impossibile

Piccolo consiglio: spostate tutti gli animali e i vasi lontano dagli altoparlanti. Anche con un impianto audio modesto, il sonoro di *UTIII* è talmente dirompente che vi farà quasi volare dalla sedia alla disperata ricerca di un appiglio. Ovviamente si fa per dire...

Hoverboard per ciascun giocatore e power up a ogni turno. Una splendida quanto caotica modalità CTF con veicoli. Potrebbe addirittura essere uno shooter online godibile per chiunque.

E ora è il momento di far cadere la bomba, anche se non grazie a quell'ordigno atomico, il Redeemer. La reputazione hardcore di *UT*, che implicava un gioco tanto caotico da non lasciar capire *mai* cosa ci avesse colpito, non è più desiderata. Questo è un congegno più sofisticato e mortale che mai, forse non necessariamente per chi gioca ma di certo per chi guarda. Non sarebbe *UT* senza qualche polemica (modalità come Bombing Run e Double Domination sono state rimosse, affidando la loro creazione ai modder), ma la sua conoscenza del genere è lodevole. La gente comincia rapidamente a stancarsi dei giochi elitari e mangia-tempo, con curve di apprendimento assurde e framerate altalenante. Questo gioco sembra invece avere la risposta, anche più di *Team Fortress 2*.

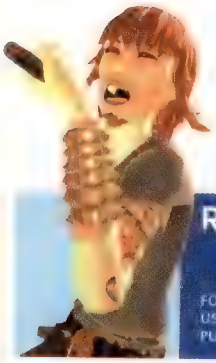
È il primo deathmatch ad avere la coscienza (e la decenza) di includere un esplicativo tutorial. Presentando l'invasione Necris sulla Terra attraverso ogni tipologia di gioco e mappa immaginabile, la campagna offre qualcosa che gli FPS online (almeno su PC) hanno sempre trovato insignificante. A prescindere dal talento, dal gusto, dal tempo a disposizione o anche dalla connessione online, il gioco ha qualcosa da offrire a chiunque si senta prudere le dita. Abili bot, modalità offline e una storia costellata da scene d'intermezzo non lasciano spazio ad alcuna forma di cinismo: il gioco si apre al nuovo pubblico su console, senza rischiare di perdere nessuno dei suoi vecchi fan. L'interfaccia potrebbe richiedere una o due patch, ma le opzioni all'interno sono più che esaustive.

Ovviamente non si può rimediare a tutto, e se *UTIII* ha un problema, è lo stesso che ha sempre avuto: è semplicemente troppo e troppo veloce per rimanere coerente. V'è molto da apprezzare e altrettanto da apprendere, ma anche dei giocatori alle prime armi, dopo poche ore di gioco offline, sentiranno questa mancanza. Non importa quanto rapidi e precisi diventerete, dal momento che le vette di *Quake* e *Counter-Strike* saranno comunque irraggiungibili. Emozioni, ed enorme rispetto da tributare a Epic per l'accortezza nel mass market, dunque, ma niente di tanto elettrizzante o iconico da restare sempre nella memoria per sempre. **[8]**

L'arsenale di *UTIII* non ha perso nessuna delle armi migliori, nonostante alcune abbiano perso parte della loro brutalità. Il Redeemer, ovviamente, tornerà per giocare qualche simpatico scherzo nucleare

Il numero magico

Se siete abituati ad usare mouse e tasti WASD, *UTIII* su PS3 vi sembrerà la peggiore idea della storia. Almeno finché non scoprirete che supporterà mouse e tastiera, oltre ad avere pieno supporto per i mod. Chi gioca unicamente su console non dovrebbe disdegnare l'uso dei due analogici, benché la goffa struttura degli stick PS3 potrebbe infastidire il giocatore, specialmente quando ci si sposta su un hoverboard. Inoltre, dal momento che è stato mantenuto un framerate elevato, sembra uno spreco utilizzare il sistema di controllo meno intuitivo. Cambiare arma, almeno, è agevolato dalla possibilità di configurare a piacimento l'auto-switch, il che permette di impugnare subito l'arma preferita prima di far fuoco.



ROCK BAND

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3
USCITA: DISPONIBILE (USA), Q1 2008 (PAL)
PUBLISHER: MTV, EA (DISTRIBUTORE) SVILUPPO: HARMONIX

Ogni canzone inizia con un primo piano del proprio musicista che si blocca in una istantanea in bianco e nero sulla sua posa caratteristica: una ricompensa per le ore trascorse a definirne il look

Dopo il supporter viene la star. L'arrivo di *Rock Band* è stato preceduto da un hype enorme sia da parte di chi voleva portare l'esperienza di *Guitar Hero* a nuovi livelli, sia da chi vi vedeva il potenziale di un'evoluzione per i videogiochi, un progetto multimediale che cementasse un nuovo metodo per interagire con la musica e che, ovviamente, fosse il portatore di un fiume di guadagni in un mercato colto, in un certo senso, in castagna dalla digital delivery. E questo gioco è un divo in tutti i sensi, dal pedigree dello sviluppatore Harmonix alla forza bruta di compagnie come EA e MTV (che ha investito trenta milioni di dollari per il marketing del gioco, oltre a supportarlo pesantemente nel suo stesso network), che sembrano garantire un successo assicurato sul lungo termine. Ma, come il gioco è molto esplicito nel ricordarci, la linea tra il piazzarsi bene e fare il tutto esaurito è molto sottile.

Su quale lato della riga cade dunque *Rock Band*? In termini di semplice cuore del gioco, volare lungo i vari pezzi è ancora una volta brillantemente eseguito e autentico come ci si aspetterebbe da un gioco Harmonix. La sistemazione delle note è oculata, la sensazione di entrare nel ritmo c'è tutta, e i livelli di difficoltà più elevati sono letteralmente torcibudella. La tracklist di default (che verrà revisionata per l'uscita europea) è ben assortita, presentando una mistura di classici immortali e di singoli familiari ma di minor successo dagli anni '60 ai giorni nostri, senza contare che il potenziale per i contenuti scaricabili è illimitato.

Il favoloso moltiplicatore x8 si attiva quando i membri della band usano le loro barre dell'"energia' allo stesso tempo: ovviamente, tutto dipende dall'azzeccare impeccabilmente ogni singola nota. L'energia va anche usata per far tornare in pista i compagni caduti, o sarà l'intera band a fallire

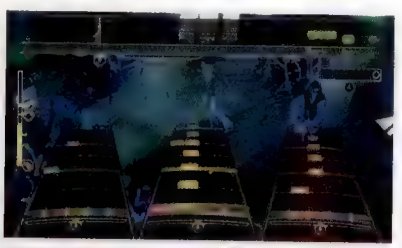
Il tour singleplayer segue più o meno lo stesso schema di *Guitar Hero*, con un percorso lineare su palchi sempre più importanti per sbloccare canzoni e accumulare denaro. Potrà sembrare un po' inconsistente, ma lo è solo in relazione alla ragion d'essere di *Rock Band*: il multiplayer per quattro giocatori nel 'Band World Tour'. In questa modalità, il successo della band non sarà più misurato semplicemente dalla propria abilità nel completare le canzoni, ma sarà legato alle scelte compiute in-game lungo il sentiero della notorietà, che stabiliscono il numero di fan e la quantità di soldi guadagnati. Tali scelte sanno essere alquanto esplicative: suonerete a un concerto di beneficenza che non vi porterà denaro nelle tasche ma vi farà guadagnare in immagine e in nuovi fan oppure sceglierete un party VIP e relativo cachet astronomico che vi alienerà la simpatia di parte del vostro seguito?

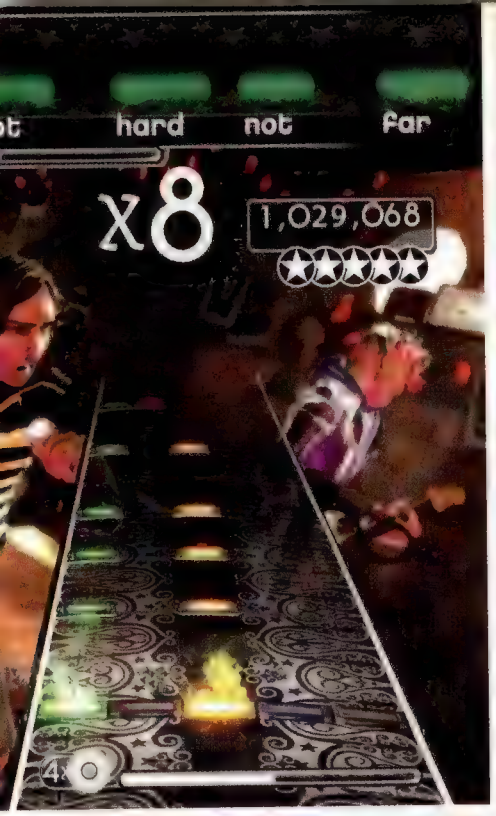
Unendosi all'editor dell'avatar, un simile livello di personalizzazione va a creare un senso di coinvolgimento nel successo dei propri simulacri digitali che va molto oltre quanto offerto da qualsiasi precedente gioco musicale. Harmonix è sempre stata esperta nella creazione di stereotipi rock simpatici e riconoscibili, e nell'editor del personaggio questo talento viene messo in massimo risalto: è facile perdere ore a baloccarsi con le opzioni che, pur se relativamente poche, dimostrano di offrire l'esatto livello di profondità necessario per creare la propria versione dello Ziggy Stardust di turno. Progredendo lungo il gioco, nuovi abiti e accessori saranno sbloccati ed entreranno a far parte di quel compulsivo rituale che vi vedrà continuamente ritoccare la vostra rock star con quel piccolo extra di cui non potete fare a meno.

> È facile perdere ore a baloccarsi con le opzioni, che dimostrano di offrire l'esatto livello di profondità necessario per creare la propria versione dello Ziggy Stardust di turno

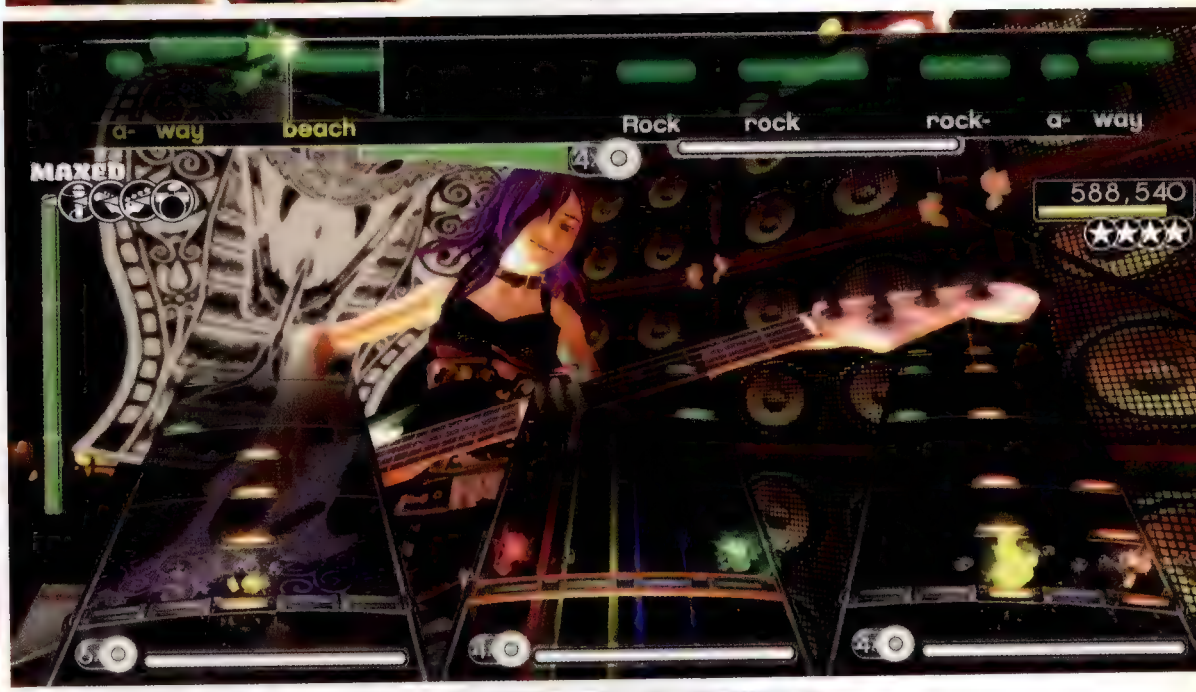
Il Band World Tour e la customizzazione che ne deriva rappresentano un reale cambiamento della formula di *Guitar Hero*, e un cambiamento riuscito. Alcuni appunti da fare, comunque, permangono: *Rock Band* potrebbe essere accusato di prendersi leggermente troppo sul serio, contrariamente ai suoi predecessori. Alle volte, al di fuori dell'eseguire le canzoni, la sensazione di giocare un simulatore di band è eccessiva, soprattutto quando occorre ripetere gli stessi pezzi in set di canzoni che vanno dalle due alle sei ogni volta che si raggiunge una nuova locazione. Se si vogliono ignorare tutti i fronzoli della fama, tuttavia, c'è sempre il quick play, la cui configurazione è comunque leggermente infida: ogni membro della band

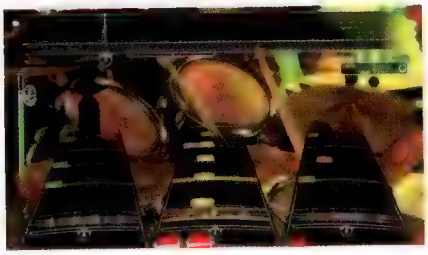
Le percussioni sono molto più difficili da suonare di quanto lo sia mai stata la chitarra, ma siamo onesti: la chitarra non è lontana da un controller standard, mentre il set delle percussioni richiede un livello di coordinazione tutto diverso

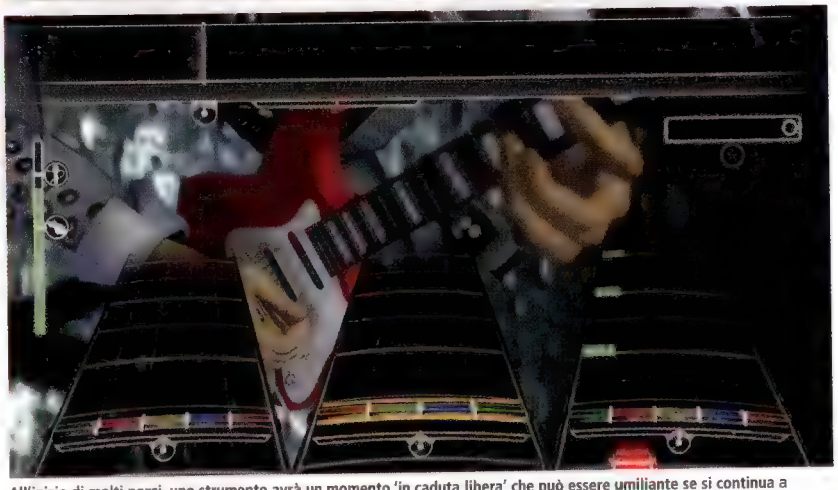




Il look del gioco è estremamente più avanti del lavoro di Harmonix sulla serie di *Guitar Hero* e comprende alcuni tocchi ispirati, come l'esaltazione crescente della folla durante uno show da sballo. Vi accompagneranno anche cantando







All'inizio di molti pezzi, uno strumento avrà un momento 'in caduta libera' che può essere umiliante se si continua a mancare note di fronte agli altri componenti della band, e una bomba se le si azzeccano una dopo l'altra con baldanza

può unirsi a un concerto, il leader avrà il controllo totale della progressione lungo le schermate e ognuno può pasticciare con dettagli ininfluenti come l'avatar. Il concetto di coinvolgere ogni membro del gruppo è lodevole, ma nella pratica confuso, soprattutto se si vuole soltanto giocare insieme agli amici; con ciò, occorre comunque dire che la cosa non rovina il gioco.

In termini di hardware, i pulsanti più sensibili e la mancanza di 'click' sulla barra che caratterizzano il nuovo controller per la chitarra potranno sembrare inizialmente insoliti. Entrambe queste caratteristiche, tuttavia, si rivelano sul lungo andare migliori: l'estremità ristretta della barra, in particolare, è un'aggiunta eccellente. Il set delle percussioni è solido, ma a voler essere pignoli soffre di un'apparente discrepanza tra il colpo e la risposta dell'audio. Più influente per i percussionisti in erba è il settaggio della difficoltà 'facile', che forse avrebbe dovuto essere ancor più facile, dal momento che le meccaniche delle percussioni si discostano da quelle classiche del videogioco molto più di quanto non facciano quelle della chitarra. Quando si guadagna velocità e si entra in sincronia col ritmo, comunque, picchiare sui piatti assume un'importanza fondamentale nell'innalzare la qualità dell'esperienza di *Rock Band* nella sua interezza. Le tracce vocali, dal canto loro, sono fatte per essere cantate in modo professionale, e il microfono si rivela all'altezza del compito.

Minuzie a parte, *Rock Band* giocato in quattro nella stessa stanza è qualcosa che vale davvero la pena provare, e rappresenta non solo un'evoluzione del genere ma anche del lato sociale del videogioco in sé e per sé. Per quanto mettere in piedi tutto l'armamentario possa risultare scomodo, si tratta del prezzo da pagare per un'esperienza unica, e se non raggiunge la perfezione è solo perché mira molto in alto.

Per concludere, dovremmo puntualizzare che giocare *Rock Band* a un volume più basso del livello spaccatimpani significa fare un torto sia al gioco che alla vostra band. Alzatelo senza fare storie. **[9]**

La vida loca

Una parte dell'esperienza del 'simulatore di band' si trova nel sito del gioco, che consente agli utenti di tenere traccia dei propri progressi e offre una quantità di gingilli che spaziano dall'altamente desiderabile al vagamente bizzarro. Si possono ordinare abiti personalizzati ornati con il nome della propria band, creare sticker per auto o profili dei musicisti, scorrere gli annunci per trovare quel bassista cannonata che ancora vi manca oppure semplicemente acquistare una action figure del proprio avatar. Il livello di attenzione riversato nell'esperienza appare chiaro e non mancherà di suscitare un sorriso: quale sarà la prima cosa che gran parte dei giocatori di *Rock Band* penserà di fare una volta formato un gruppo? Se siete come noi, creerete la cover del vostro primo album, ovviamente: c'è anche questo nell'esperienza proposta da Harmonix.

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

FORMATO: DS, Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: INTERNO

La sezione shooting alla *Mad Dog McCree* ritorna, stavolta con sfondi filmati cui i Rabbid sono stati poi sovrapposti. In multiplayer, tuttavia, resta difficile capire chi ha colpito cosa

I Rabbid rappresentano probabilmente l'ammicco più forte di Ubisoft nella direzione dei casual game, una delle poche aree in cui la compagnia è riuscita a sviluppare un franchise particolare e caratterizzato quanto gli sforzi di Nintendo stessa. Se affiancati a titoli come *WarioWare*, tuttavia, *Raving Rabbids* e ora il suo sequel dimostrano che Ubisoft è ancora indietro nell'impiegare la tecnologia del Wii in modi genuini e vari.

Rabbids 2, come molte altre collezioni di party game, offre una qualità discontinua. Gran parte dei minigiochi sono solo banali agita-Remote giusto un minimo diversi tra loro, anche se la grottesca presenza degli urlanti Rabbid compie qualche passo verso la compensazione. Uno dei giochi più interessanti richiede di sporgersi da un terrazzo e di sbavare nel caffé di un altro Rabbid inclinando delicatamente il Remote per far sì che lo sputo oscilli sulla tazza. Benché più spesso vacuo, alle volte il gioco si lascia andare ad atti di gioiosa violenza verso il proprio cast: un minigioco in cui della biancheria intima va strofinata freneticamente in un fiume si conclude con il perdente che galleggia inerte lungo la corrente, mentre la vittoria in una delle campagne vi vedrà danzare trionfalmente su una pila di pneumatici mentre l'avversario viene ripetutamente schiacciato dalle auto sullo sfondo.

Al di là del fascino della presentazione, comunque, tutti i giochi, anche i migliori, superano abbondantemente la soglia del tedio. *WarioWare* riusciva mascherando la propria semplicità con l'anarchia e la velocità fulminea, ed essendo i minigiochi tanto brevi, capire quale comando impartire era parte del divertimento; *Rabbids* non riesce altrettanto bene a spiegare il meccanismo dietro ogni gioco, e troppo tempo sarà trascorso tentando di capire le istruzioni a schermo. Non v'è dubbio che *Raving Rabbids 2* avrà sufficiente successo, ma come Nintendo ha dimostrato, i casual game non dovrebbero essere abbandonati a un design casuale. **[6]**

Sebbene i Rabbid siano spesso adorabilmente disgustosi, alcuni degli squittii da loro emessi sembrano essere appositamente sintonizzati sulla frequenza di vibrazione del teschio umano, e quando vengono ripetuti in loop fanno sanguinare le orecchie

MARIO & SONIC AI GIOCHI OLIMPICI

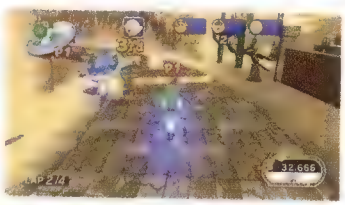
FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: INTERNO

Le prove di tiro con l'arco offrono una delle meccaniche più interessanti del gioco: richiedono infatti di allineare due reticoli, uno per il Nunchuk e uno per il Remote, e di tener conto della velocità

Questo è il tipo di concept che si sospetta essere nato più dal desiderio di 'far leva sulla sinergia dei brand' che di creare un classico. E per le prime due ore, *Mario & Sonic* non cerca certo di scacciare dalla mente questi preconcetti: la selezione di minigiochi disponibili a una prima occhiata è piuttosto abusata. Questi primi giochi sono forse intesi per servire da introduzione a eventi più avanzati e interessanti che combinano e ritemprano le meccaniche di base, ma senz'altro le sfide da sbloccare non necessitavano di un preambolo tanto insipido; è inoltre un errore impedire al giocatore di scegliere il proprio livello sin dall'inizio. È difficile pensare a un motivo per tornare all'evento dello sprint, che si riduce a un semplice 'pompare' avanti e indietro di Remote e Nunchuk, quando i 400 metri esigono di misurare attentamente la velocità, osservare la barra della stamina e usare strategicamente i boost.

Il gioco non è privo di altri problemi, come i tempi di caricamento sorprendentemente lunghi, un design dell'interfaccia che costringe il giocatore a districarsi tra numerose schermate prima di iniziare o ricominciare un evento e l'obbligo di assistere a cerimonie di premiazione che non possono essere saltate. I controlli, benché genericamente coerenti, sono a sprazzi non intuitivi e presentati da istruzioni laboriose e anche inutili; la descrizione per il nuoto a rana, ad esempio, è espressa in modo errato e l'animazione dimostrativa non serve a nulla, dal momento che ritrae un normalissimo crawl.

Una volta sbloccata l'intera gamma delle sfide, si renderanno disponibili eventi profondi e dinamici la cui godibilità supera facilmente quella di titoli più frivoli come *Raving Rabbids 2*. Per arrivare fin lì, tuttavia, il gioco forza il giocatore lungo un percorso crudelmente banale, e l'incongruenza dell'offerta e la sgraziata interfaccia macchiano anche i minigiochi realmente promettenti. **[6]**



La Dream Race è essenzialmente una versione 'pedonale' di *Mario Kart*, e dimostra che le abilità del team dietro *Mario & Sonic* si adattano maggiormente al lato fantasy della gamma di discipline proposte

Le coppie Billy-Rebecca, Chris-Jill e Jill-Carlos si passeranno il testimone attraverso gli episodi principali di *Umbrella Chronicles*, mentre il tenebroso Albert Wesker ci narra la sua side-story attraverso dei percorsi secondari sbloccabili nel corso dell'avventura

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

FORMATO: Wii USCITA: 30 NOVEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO

Il videogioco che ci apprestiamo a esaminare avrebbe potuto intitolarsi benissimo *Resident Evil: The Arcade Game*, in linea con la recente tendenza del settore dell'intrattenimento videoludico a gettoni.

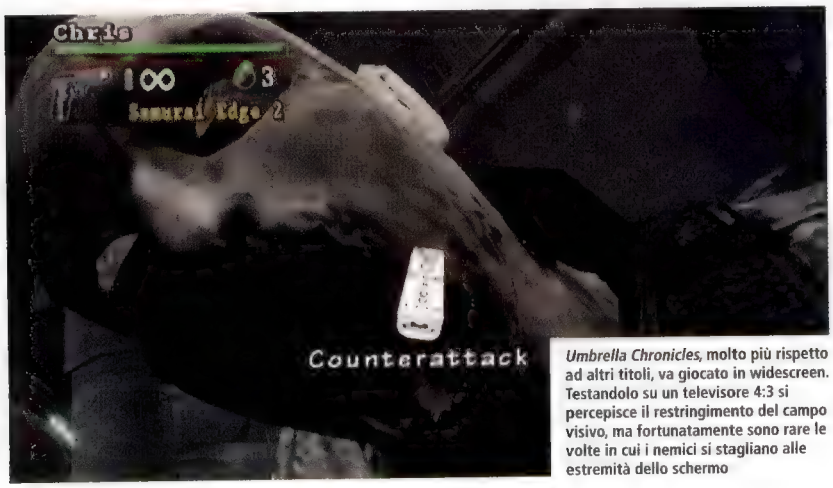
A dire il vero non è la prima volta che ci troviamo di fronte a una digressione in prima persona della serie: già le iterazioni *Gun Survivor* avevano mosso i primi passi in questo senso, e in fondo anche il sensazionale *Resident Evil 4* si appoggia meravigliosamente a un sistema di mira in semi-soggettiva. Ma effettivamente non si era ancora visto un *Resident Evil* on rails, che precludesse al giocatore di deambulare a piacimento nell'area di gioco e al contempo offrisse un'azione in cooperativa. Già, proprio come nell'indimenticato *The House of the Dead*.

Narrativamente parlando, *Umbrella Chronicles* copre gli eventi di una buona parte della serie ufficiale: dall'Eclipse Express di *Resident Evil 0* agli orrori di Villa Spencer del capostipite, proseguendo per le strade pullulanti di zombie presenti nel terzo episodio fino a un inedito capitolo risolutivo. Piatto ricco per i fan, ma soprattutto a livello scenografico: le nuove rivelazioni sulla saga non risultano essere poi così fondamentali, il che fa assumere alla produzione un carattere decisamente feticistico, dedicato a chi conosce a memoria gli scenari originari e non vede l'ora di farsi una visita turistica (armata fino ai denti) nei propri luoghi di culto.

Una proposta tutto sommato appetibile, se non fosse per il fatto che il Remote, nemmeno abbinato al tanto decantato Wii Zapper, non si comporta come una vera e propria light-gun. Per compensare questa lacuna che non farà affatto piacere ai puristi del genere, Capcom ci tenta con il suo ricco carnet di mostruosità varie da far fuori grazie a un intero arsenale di armi da fuoco. Fucili a pompa, mitragliatrici, lanciagranate si aggiungeranno rapidamente alla pistola d'ordinanza, unica arma dalle munizioni illimitate. Si uniscono alla festa anche le bombe a mano e un simpatico coltello militare da sventolare in faccia a nemici troppo invadenti. Ma l'interazione a schermo non si limita al puro e semplice massacro digitale. Tramite il pulsante A è possibile raccogliere munizioni e oggetti curativi, e inoltre sarà necessario uscire indenni da varie situazioni di pericolo attraverso gli ormai classici Quick Time Event; infine, gli elementi sullo sfondo nascondono più sorprese di quanto non si creda.

Tirando le somme, *Umbrella Chronicles* non è niente di più e niente di meno di quanto non ci si aspettasse. Sta di fatto che affrontare l'intera avventura a fianco di un amico si rivela un'esperienza da provare, e la struttura a capitoli indipendenti unita a qualche biforcazione nel percorso di gioco stimolerà il giocatore a riprendere in mano il Remote per brevi sessioni da incubo.

Siamo dunque propensi a credere che i più, una volta saliti su questa giostra dell'orrore, saranno disposti a chiudere un occhio sul comodo riciclaggio delle sequenze in CG e dei modelli 3D presenti negli episodi esclusivi per Nintendo GameCube, sul contorno ridotto un po' all'osso, e persino sull'evidente frettolosità insita nella realizzazione. I palati più raffinati, però, sono stati avvisati. **[7]**



***Umbrella Chronicles*, molto più rispetto ad altri titoli, va giocato in widescreen. Testandolo su un televisore 4:3 si percepisce il restringimento del campo visivo, ma fortunatamente sono rare le volte in cui i nemici si stagliano alle estremità dello schermo**

Le armi possono ottenere degli upgrade in base alle nostre prestazioni di gioco, un incentivo in più per migliorare la nostra mira

Light gun Vs. Remote

Rispetto ai titoli pensati per light-gun, il mirino viene sempre visualizzato sullo schermo, mentre la ricarica dell'arma è controllata dallo scuotimento del controller anziché del classico colpo al di fuori dello schermo. Suona molto strano doverlo dire, ma si tratta di limiti imposti dal sistema di controllo basato su sensori di movimento. Eppure il vero colpo di grazia all'ortodossia ludica del genere sta nell'introduzione di mira e ricarica automatica: in modalità single player la visuale viene spesso centrata automaticamente verso il nemico più vicino, mentre un colpo a vuoto ricaricherà le nostre munizioni. Tuttavia, è bene ricaricare manualmente le armi prima di esaurire completamente i proiettili, al fine di ridurre al minimo il tempo di ricarica. Ultima nota dolente, il Remote vibra solo in fase di tiro e non quando il giocatore subisce un danno.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

FORMATO: 360, PC, PS3, Wii, PS2, PSP, DS
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: INTERNO

I modelli poligonali del pubblico vengono riutilizzati fin troppe volte, e l'insieme per questo risulta poco convincente. È l'anello debole della grafica

PES, bibite e amici

***Pro Evolution Soccer 2008*, pur divertendo molto più in multiplayer, non riesce a disporre di una buona modalità online, in nessuna delle sue incarnazioni. Se su PS3 è (quasi) comprensibile, visto che il servizio online della console non è ancora rodato, la situazione risulta imperdonabile su Xbox 360, dove il gioco è quasi un omaggio al lag sfrenato. Persino la versione PC presenta parecchie imperfezioni se giocata in Rete, pur garantendo un'esperienza online più godibile.**

Tutti voi avrete di sicuro notato, nei numeri scorsi, una duplice mancanza tra le nostre recensioni: *FIFA 08* e *PES 2008*. Il ritardo, però, era deliberato, nascendo dalla volontà di operare un severo confronto a freddo tra i due campioni del pallone, consapevoli che quest'anno la sfida si sarebbe presentata particolarmente accesa e imprevedibile. Cominciamo dal detentore del titolo, *PES*.

Quest'ultima edizione di *Pro Evolution Soccer* ha scatenato, fin dal suo primissimo annuncio (e com'era ovvio), una febbricitante attesa tra gli appassionati, riuscendo ad attirare l'attenzione della stampa specializzata in modo massiccio, grazie anche alla promessa di una vera e propria rivoluzione nel gameplay. Ma la domanda che sorge spontanea è: in cosa consiste questa tanto acclamata trasformazione? Sostanzialmente in nulla.

PES 2008, al di là di un sottile cambiamento di nome, tende infatti a riproporre pressoché inalterate le meccaniche del precedente episodio, mostrandosi fin dalla prima partita l'ennesima mera "nuova edizione", piuttosto che la reale rivoluzione di uno tra i più grandi simulatori calcistici mai realizzati. Gli sviluppatori si sono infatti concentrati di più su un meticoloso lavoro di aggiornamento, limando i difetti riscontrati nel predecessore e limitando al minimo le aggiunte in vista di una ipotetica rivoluzione, rimandata, per qualche oscuro motivo, al prossimo anno e al prossimo *PES*.

Fin dalla veste grafica, il titolo non è esattamente ciò che ci si aspettava. I modelli poligonali, per quanto possano essere buoni, risultano praticamente identici a quelli della scorsa versione del titolo, così come la realizzazione del pubblico, in particolare considerando la potenza di macchine da gioco come Xbox 360, PS3 e i moderni PC. Fosse solo la realizzazione grafica, comunque non proprio scarsa, si potrebbe accettare il comparto tecnico vedendolo come la necessaria conseguenza di una ben precisa scelta di sviluppo, ovvero quella di dedicare meno tempo alle apparenze destinando una dose maggiore di risorse alla fisica e alla giocabilità. Purtroppo non è questo il caso, in quanto, se il gameplay è stato preso di peso da *PES6*, col perdurare quindi di alcuni dei bug storici della serie, lo stesso discorso vale per gli altri aspetti del titolo, partendo da un gran numero di imperfezioni nella realizzazione dei calciatori, resi con volti poco somiglianti o addirittura con pettinature completamente differenti da quelle reali, fino ad arrivare alla telecronaca, che mostra un livello davvero insoddisfacente.

Eccelle invece l'IA dei giocatori, che reagiscono in maniera realistica a ogni situazione. Non si vengono mai a creare, come in *FIFA*, situazioni imbarazzanti, dai giocatori che vegetano nel mezzo del campo completamente immobili a quelli che corrono dalla parte opposta rispetto alla palla o che non riescono a ricevere un passaggio. Tutto funziona a perfezione sotto questo aspetto.

Non si deve pensare che questa nuova incarnazione del cosiddetto 're' dei simulatori calcistici deluda, o che sia peggiore delle precedenti interazioni: tutt'altro. *PES* è pur sempre *PES*, e come tale si riconferma istituzione, oltre a limare alcune delle vecchie imperfezioni. Il gioco, pad alla mano, è divertente, veloce, spettacolare. La palla reagisce realisticamente, pur senza la millantata rivoluzione della fisica, e anche le animazioni sono ottime, facendo notare proprio in questo campo l'unico reale e massiccio miglioramento.

PES 2008, quindi, pur non sorprendendo si riconferma come uno tra i migliori giochi di calcio disponibili, privo però di quella ambizione alla grandezza che aveva consentito alla serie di raggiungere la vetta. Questo nuovo sequel si accontenta di riconfermarsi un ottimo gioco e di procedere davanti al rivale. Se tuttavia gli sviluppatori di Konami non comprenderanno che per continuare a essere vincenti occorre non soffermarsi sull'autocompiacimento e sulla certezza di restare comunque superiori, rischieranno di farsi rubare qualche rete. **[8]**

Lo scollamento della serie dai più rigidi canoni simulativi è mantenuto in questo titolo da *PES 6*, e se talvolta porta a manovre comicamente scomposte più spesso è una gioia per chi ama lo spettacolo

Un calcio spettacolare, una perfetta resa del pubblico e una buona grafica. La prossima edizione di *FIFA*, se continuerà la tendenza al rinnovamento, molto probabilmente eguaglierà *PES*, forse addirittura superandolo

FIFA 08

FORMATO: 360, PC, PS3, Wii, PS2, PSP, DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS SVILUPPO: EA CANADA

FIFA, la simulazione calcistica che tutti comprano ma che nessuno desidera realmente. *FIFA*, il palliativo per ingannare l'attesa tra un *PES* e l'altro. EA si è impegnata oltremodo per tentare di smentire queste affermazioni ben poco lusinghiere ormai diventate luogo comune tra il popolo videogiocante, e con uno sprint notevole è riuscita a confezionare un titolo che, pur restando ancora al secondo posto (ebbene sì), è finalmente capace di gareggiare testa a testa con il re del calcio videoludico realizzandosi come un gioco di primaria importanza qualitativa oltre che per mero volume di vendite. *FIFA 08* si è concretizzato infatti come un titolo volto al rinnovamento, un rinnovamento davvero necessario che il suo più diretto concorrente, recensito nella pagina a fianco, non ha potuto o voluto portare avanti più di tanto.

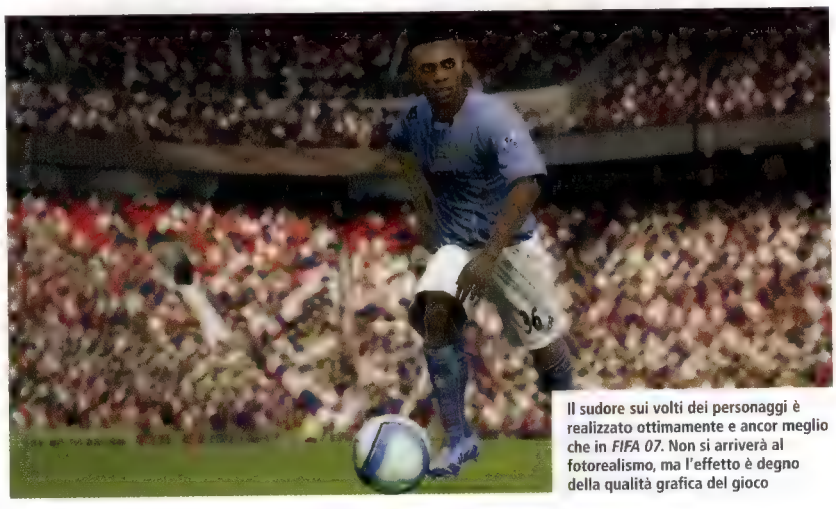
Questa nuova simulazione calcistica parte quindi bene, mostrando i denti fin dalla prima partita. Il tanto agognato rinnovamento viene infatti dimostrato fin da subito, con un motore grafico completamente rivisto e delle animazioni davvero fluide. Uno spettacolo per gli occhi è anche il pubblico che, sebbene avrebbe meritato qualche poligono in più, appare realistico ed eterogeneo. I modelli poligonali dei calciatori inoltre, pur non essendo ineguagliabili, superano di gran lunga quelli di *PES*, riuscendo a rendere precisamente ogni particolare del volto, del vestiario e dell'acconciatura.

Come già abbiamo accennato, però, quello che rende così divertente questo nuovo *FIFA* è la possibilità di andare oltre il calcio giocato, vivendo questo amatissimo sport come una vera e propria filosofia. Esempio lampante è la modalità 'Professionista' che, una volta calato il giocatore nei panni di una stella dello sport, lo lascia interagire autonomamente coi vari aspetti della vita di un calciatore, partendo dagli allenamenti volti a migliorare le proprie tecniche fino alla firma degli autografi ed alle partite.

E i miglioramenti non si fermano a questo: sono stati infatti aggiornati l'IA e la fisica della palla. La prima, completamente riscritta e basata su un motore decisionale a 35 parametri, appare davvero migliorata, anche se non tutti tra i molti, imbarazzanti problemi sono stati risolti. La seconda, pur non essendo così rivoluzionaria come la definivano gli sviluppatori, riesce ad avvicinarsi al tanto acclamato realismo di *PES*.

Una volta scesi in campo, tuttavia, la storia è leggermente diversa da come la si dipingeva. Al di là di una grafica ottima e di una telecronaca davvero splendida, il gameplay appare inferiore a quello del suo acerrimo rivale, pur riuscendo a ridurre il gap che separava le precedenti incarnazioni delle due produzioni calcistiche.

FIFA 08 è la perfetta antitesi di *PES 2008*, e trova i suoi punti di forza proprio in quelle che si sono rivelate le debolezze del titolo Konami. Pur essendo quest'ultimo complessivamente migliore, non sbaglierebbe chi affermasse che ormai dell'aggiornamento annuale si potrebbe fare facilmente a meno in favore di una limatura radicale e di un'innovazione più consistente che i tempi di sviluppo più diluiti garantirebbero. Al tempo stesso, *FIFA* ha trovato il coraggio di cambiare e di cercare di scrollarsi di dosso le etichette, e se non altro per la buona volontà merita comunque una prova. **[7]**



Il sudore sui volti dei personaggi è realizzato ottimamente e ancor meglio che in *FIFA 07*. Non si arriverà al fotorealismo, ma l'effetto è degno della qualità grafica del gioco

Palla in Rete

Il confronto con *PES* continua anche online. Come abbiamo accennato, infatti, in ogni campo in cui *PES* manca *FIFA* eccelle e viceversa: lo stesso accade per il multiplayer, che pur non essendo straordinario funziona anche solo per il gioco in Rete. L'online infatti è quasi perfetto, grazie anche ad un buon matchmaking, un discreto numero di modalità e la possibilità di personalizzare alcuni aspetti delle partite. Inoltre risulta praticamente assente il lag, se non in alcuni momenti più concitati, anche se si gioca con una connessione discreta.

UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: BLUE LABEL ENTERTAINMENT SVILUPPO: SPROING

Undercover ci trascina ai tempi della Seconda Guerra Mondiale, in un'avventura grafica imperniata su un intrigo di guerra dal sapore rètro e intrecciata tra elementi di finzione e storia realmente accaduta. I personaggi non hanno una personalità molto spiccata, ma riescono nel già sufficiente risultato di non essere irritanti. Il protagonista, più funzionale che interessante, è una sorta di McGyver d'altri tempi, un ricercatore che per la sua conoscenza delle materie scientifiche viene incaricato di compiere una missione in cui è in gioco come sempre la salvezza del mondo. Nulla di troppo originale, ma se non altro giustifica in piccola parte i vari enigmi che ostacoleranno il fluire del gioco. Tali enigmi, mai troppo difficili neanche per il neofita, hanno sempre come filo conduttore la scienza, e per andare avanti nel gioco bisognerà riflettere impiegando anche delle nozioni elementari di fisica o chimica, come montare delle rudimentali leve o mescolare sostanze varie per ottenere la reazione più utile. Questa tematizzazione rende sicuramente il gioco più coerente, ma vanifica solo in parte quella brutta sensazione di procedere per tentativi casuali. Non basta infatti a giustificare tante situazioni prive di logica, che ci costringono a conseguire obiettivi assurdi e che funzionerebbero bene solo in un libro di indovinelli.

Non ci sentiamo di pretendere più di tanto sotto il profilo tecnico, ma pur non essendoci scorci particolarmente ispirati o artistici gli sfondi prerenderizzati funzionano e talvolta sono anche belli da vedere. Tuttavia i limiti di tale scelta sono evidenti nel controllare il protagonista, che spesso zoppica per le ambientazioni o compie movimenti irrazionali. Fortunatamente il movimento da una stanza all'altra può essere quasi sempre saltato, e se non altro i requisiti minimi per giocare decentemente sono molto bassi, cosa non da poco visto che il genere è apprezzato anche da chi non è un videogiocatore incallito. Il filmato iniziale è fuorviante: si avvale di un parlato in italiano quasi accettabile, salvo poi deluderci all'atto pratico, poiché tutto il doppiaggio del gioco non solo è in lingua inglese, ma francamente non risulta neanche fra i migliori che ci sia capitato d'ascoltare.

La logica e il buon senso difficilmente imporrebbero di rompere una patata sul selciato per distrarre un corvo, neanche poi così temibile, visto che *Undercover* ha in comune con *Resident Evil* solo il terrificante sistema di controllo

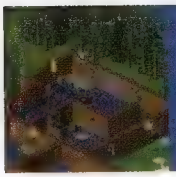
Sarà anche il fascino della città di Berlino in sé, ma piccoli quadretti innevati come questo valorizzano il lato estetico del gioco

L'interfaccia tramite la quale ci si relaziona con i vari enigmi e con l'ambiente circostante prevedibilmente non è rivoluzionaria, e lo è ancora di meno considerando come altri titoli simili puntino proprio sull'originalità della stessa per offrire un gameplay più innovativo. Con gli standard imposti dal Nintendo DS nel campo delle avventure grafiche è decisamente riduttivo ritrovarsi semplicemente con il solito puntatore sensibile al contesto, che offre ben poco oltre alle fondamentali funzioni di ruotare, esaminare e così via, e anche se lo spartano inventario sottostante, da cui selezionare e combinare gli oggetti tra di loro, funziona a dovere, la sensazione è di trovarsi davanti qualcosa che poteva essere pensato meglio senza semplicemente adagiarsi sugli allori di un genere dalla forte tradizione come le avventure grafiche.

Il gioco è rivolto a pochi eletti non tanto per la difficoltà (come detto in apertura, nella norma) quanto per l'attrattiva, non assente ma tutt'altro che immediata ai più, considerato anche che sia per quanto riguarda il sonoro sia per quanto riguarda quello che vedremo a schermo siamo costretti a credere sulla fiducia al fatto che ci sia una guerra in corso. Il Terzo Reich rimane però un periodo storico dal forte fascino narrativo, e il gioco riesce a sfruttarlo pur senza eccessivi colpi di coda per le sue 10-15 ore, rendendosi ancora più appetibile a quanti amano cimentarsi in simili sfide 'intellettuali', e che incidentalmente siano anche in grado di apprezzare un plot storico onesto ma dai ritmi piuttosto lenti. **[5]**

Intrigo internazionale

La storia è curata a dovere, ma viene raccontata con persino troppo pochi fronzoli. Un FMV in bassa qualità ci informa che il fisico inglese John Russell è stato convocato telefonicamente dai servizi segreti per visionare un documento di massima riservatezza. Il suo occhio esperto conferma i sospetti che si tratti di un'arma segreta messa a punto dai tedeschi, archiviata con il nome di Operation Wintersonne, che dà anche il titolo al gioco. Da qui in poi viene spedito di punto in bianco in missione, affiancato dall'immancabile agente segreto tutto d'un pezzo e in seguito, nella migliore tradizione spy story, da una donna.

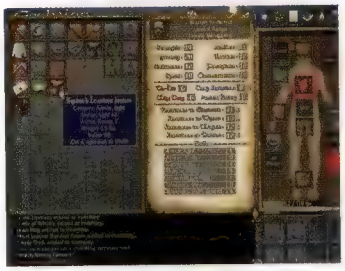


ESCHALON: BOOK 1

FORMATO: PC (VERSIONE PROVATA), MAC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: BASILISK GAMES SVILUPPO: INTERNO

Basta con la complessità di titoli alla *Oblivion* e i suoi combattimenti privi di spessore tattico, basta coi cloni di *World of Warcraft* da giocare online insieme a milioni di altri avventurieri, basta con i *Fable* che sembrano aver dimenticato la differenza tra un gioco di ruolo e un picchiaduro. Questi devono essere i pensieri che hanno portato Basilisk Games a concretizzare il quanto mai bizzarro progetto di *Eschalon*. Diviso in tre capitoli (per l'occasione ribattezzati libri), il titolo ci riporterà finalmente in quei mondi fantastici alla *Baldur's Gate*, mondi dove la magia regna sovrana, dove i combattimenti si basano su un classico sistema a turni che troppo spesso abbiamo rimpianto e dove la massima preoccupazione sarà scegliere le abilità del nostro personaggio e vivere la nostra avventura.

Eschalon: Book 1, scaricabile tramite il sito di Basilisk Games, è come un tuffo nel passato: l'interfaccia di gioco appare identica a quella di un GdR per PC di stampo classico, la visuale isometrica a volo d'uccello farà davvero commuovere gli appassionati di *Ultima* e *Might & Magic*, per non parlare poi della gestione di incantesimi ed equipaggiamenti, gestiti tramite liste e griglie che somigliano più a quelle di Dungeons & Dragons che ai menu di un videogame.



Ecco come appaiono, da sinistra a destra, i menu dell'inventario, delle statistiche del personaggio e dell'equipaggiamento. È ovviamente possibile affiancare alcuni menu per tener d'occhio diverse informazioni

Ma quel che stupisce davvero è che *Eschalon: Book 1*, nonostante un'impostazione di stampo classicheggiante, riesce ad aggiungere alcune piccole innovazioni al genere, riportandolo contemporaneamente agli albori. Ciò accade in virtù di un sistema di combattimento che, seppur basato sui turni, riesce a lasciarsi indietro i barocchismi a cui il genere è per natura esposto. Persino i bonus e i malus del personaggio, sempre difficili da tenere a mente, vengono ora elencati da un pratico menu laterale.

Peccato che la trama lineare, il ritorno al passato e tutti i pregi sopra esposti non riescano a far decollare un titolo comunque interessante che, proprio perché legato ad un mondo ormai dimenticato, farà storcere il naso ai neofiti del genere, pur rappresentando una piccola perla per gli appassionati. **[7]**

I discorsi, così come l'andamento della storia, sono portati avanti unicamente in forma dialogica, tramite schermate come questa o avvisi nel box posizionato nella parte inferiore dello schermo

Il gioco è stato sponsorizzato in Italia dal campione di pallavolo Andrea Lucchetta, dato il ricorrente tema sportivo. Un tentativo onesto di fare chiarezza sullo scopo di questo gioco, che si spera verrà recepito da chi lo acquista

TRAINING FOR YOUR EYES

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: NAMCO BANDAI

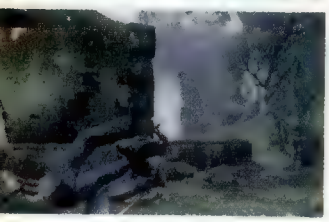
Pur essendo abbastanza unico nel suo genere, prendendo in mano questo titolo se ne riceve una sensazione di déjà vu abbastanza pesante. *Training for your Eyes* infatti ricalca pedissequamente l'impostazione generale di *Brain Training*, a partire dallo stesso concetto di Eye Age che scimmiotta quello del Dr. Kawashima. Il problema è che tale concetto è decisamente più fumoso di quello che prende a ispirazione, e il titolo abbastanza ingannevole non fa niente per chiarirlo. Sia ben chiaro che in nessun modo riuscirete a migliorare la vostra vista in termini quantitativi. L'Eye Age infatti si basa su cinque caratteristiche fondamentali, che corrispondono a quelle preponderanti negli atleti, come la coordinazione occhio-mano e la visuale periferica. Per questo motivo i risultati che si possono avere seguendo l'allenamento proposto dal software sono poco evidenti e aleatori, e la loro utilità viene meno se si pensa che queste capacità sono in parte già stimolate dai videogiochi tradizionali.

Il fatto è che a differenza di *Brain Training*, dove i test di intelligenza erano divertenti e allo stesso tempo funzionali allo scopo, la diversa natura dell'organo sollecitato ha ovviamente imposto un diverso tipo di attività, non strettamente collegate a esso e a dirla tutta sciatte nella loro realizzazione. La loro selezione è piuttosto limitata, e si possono ripartire in due grandi gruppi. Da una parte ci sono delle sottosezioni sportive, che ripropongono azioni fondamentali come colpire la palla con una mazza da baseball o respingere un attacco avversario di fronte a una rete da pallavolo. Dall'altra ci sono esercizi più che minimalisti, in cui bisogna allenarsi, per esempio, imparando delle sequenze di numeri mostrate sullo schermo per pochi secondi o seguendo il classico percorso della pallina sotto i bicchieri. Inutile dire che questa è la parte più debole del gioco, data la sua ripetitività, peraltro minata da dialoghi didascalici più invasivi che user friendly.

Il vero problema di questo titolo è che il suo tentativo di proporsi come controparte oculistica di *Brain Training* (che, sia ben chiaro, è tutt'altro che una utility) non corrisponde ad altrettanto divertimento a livello puramente ludico. La principale attrattiva risiede più che altro nella ripartizione quotidiana e monitorata degli esercizi, che farà la gioia di quanti hanno intrapreso un percorso di auto-miglioramento con software simili, e che impone di cimentarsi in una sola sessioni di esercizi al giorno. Scelta apparentemente limitante ma che invece di fatto definisce *Training for your Eyes* per quello che deve essere, ovvero un software pensato per sessioni giornaliere di pochi minuti. **[6]**

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: NAUGHTY DOG



Le possibilità di controllo nel combattimento ravvicinato non sono estese, ma v'è un buon numero di animazioni che mettono fuori gioco i nemici in modi atletici e a volte eclatanti. Non mancano nemmeno i calci in sforbiciata

Se vi aspettate che *Uncharted: Drake's Fortune* inizi con una cut scene, avete indovinato. Se vi aspettate di esplorare ambientazioni bellissime mentre si combattono mercenari, si spara a barili esplosivi e si scalano rovine, avete indovinato. A dire il vero, avreste ragione su quasi ogni predizione formulata sul contenuto di *Uncharted*. Ma il semplice fatto di indovinare gran parte della sua struttura non basterebbe a spiegare perché, pur essendo un tantino prevedibile, *Uncharted* riesca a far tutto nella maniera giusta.

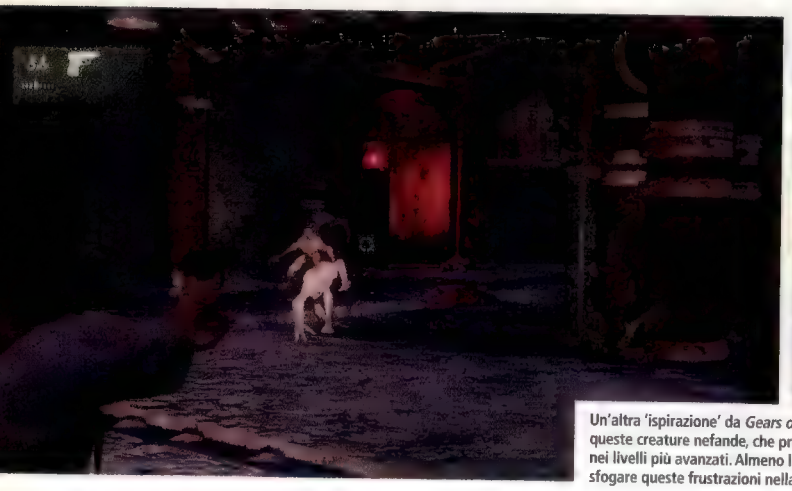
I giochi da cui trae la sua ispirazione sono i migliori esempi del loro tipo: la componente shooter da *Gears of War* e *Resident Evil 4*, quella d'avventura da *Tomb Raider* e *Prince of Persia*. *Uncharted* è insolente nel prendere a prestito a destra e a manca, ma è anche accurato nella scelta e mai ambizioso all'eccesso: l'intera esperienza è lavorata con cura e forse il suo più grande risultato è nel suo ritmo, che si alterna tra combattimento ed esplorazione (e a volte sezioni di guida) con una vera considerazione per il giocatore. È una delle grandi lezioni apprese da *Resident Evil 4*, e anche se *Uncharted* non riesce mai veramente a raggiungere quel livello di esaltazione mozzafiato, rende il nucleo base del gioco rigiocabile piuttosto che ripetitivo.

Si può spesso dire quando sia in arrivo una sparatoria, grazie alla tendenza delle rovine a formare una conveniente copertura tattica, comunque necessaria in quanto i mercenari attaccano quasi sempre in massa e da più posizioni

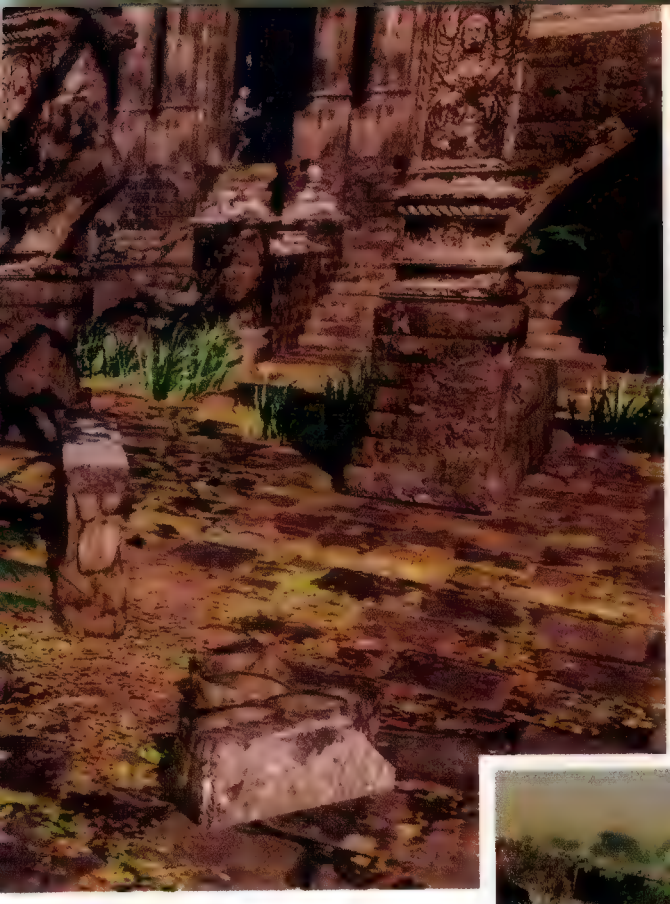
> C'è una ragionevole scelta di armi, ognuna delle quali ha le sue peculiarità, ma il vero piacere è da ricercarsi nel combattimento ravvicinato alla Indiana Jones

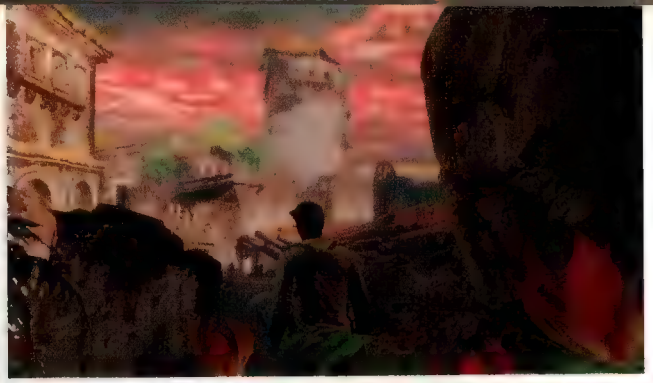
Il sistema di combattimento ne è un esempio: al suo cuore c'è poco più che un'ottima meccanica da spara e fuggi, forse non così esagerata come quella di *Gears of War*. Ma dove si distingue è attraverso le variazioni nell'impianto degli ambienti, così che, pur affrontando gli stessi tipi di nemici per la maggior parte del gioco, ogni scontro richiede qualcosa di leggermente diverso da quello precedente. C'è una ragionevole scelta di armi, ognuna delle quali ha le sue peculiarità (anche se la pistola rimane sempre la nostra migliore amica), ma il vero piacere, e il secondo fattore che eleva *Uncharted* dal semplice livello di imitatore, è da ricercarsi nel combattimento ravvicinato alla Indiana Jones. Questo è incorporato nel resto del sistema in diversi modi, che si tratti di una combo di cinque pugni per finire un pistolero solitario o di un doppio calcio in volo quando un nemico ostacola una fuga concitata, e se usato a dovere è un'aggiunta impagabile alla propria armeria. L'unica delusione risiede in alcuni problemi con il sistema di copertura, che vede Drake rifiutarsi di tanto in tanto di rispondere a comandi urgenti quando si trova in prossimità di una porta: un blocco maldestro in un contesto generalmente a scorrimento libero.

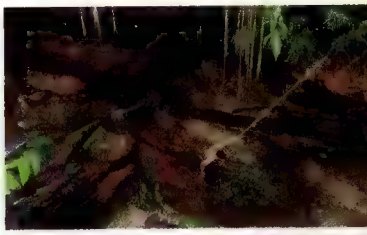
Le sezioni d'avventura sono più lineari dei combattimenti, alternandosi tra strani puzzle e alcune sezioni atletiche in cui Drake deve arrampicarsi in tutte le direzioni per raggiungere



Un'altra 'ispirazione' da *Gears of War* arriva nella forma di queste creature nefande, che provocano crisi di claustrofobia nei livelli più avanzati. Almeno le sezioni su binari lasciano sfogare queste frustrazioni nella giungla aperta







Gli scorci di *Uncharted* sono a tratti mozzafiato, tra U-Boat nazisti lasciati ad arrugginirsi nella giungla e villaggi abbandonati, e impegneranno lo stick analogico destro a dovere

L'interfaccia è minima nel complesso ed esclude la barra della vita: i danni tolgono colore al paesaggio, mentre il respiro di Drake si fa pesante e il suo udito cala. Se si sopravvive, i colori rifioriscono vibranti di vita mentre l'energia si ricarica

determinate strutture. Saltare e penzolare da spaccature e pilastri ricorda più *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* che la serie di *Tomb Raider* a cui *Uncharted* è stato paragonato, e guadagna in spettacolo ciò che perde in ampiezza. Alcune scelte di design discutibili, tuttavia, non possono passare sotto silenzio: le catene, per esempio, talvolta servono ad attraversare gli ambienti, ma più spesso sono usate come decorazioni senza sostanza. Almeno inizialmente, si può capire quale dei due sia il caso soltanto dopo essere riusciti a saltare oltre il baratro o essere caduti nell'oblio; se non altro, *Uncharted* è generoso con le posizioni di respawn.

Durante queste sezioni, il gioco non è mai avaro di drammatici movimenti di telecamera che danno risalto scenografico ai momenti chiave. Questa tecnica può risultare potente ed efficace, in particolare durante una sequenza fuoricampo che strizza l'occhio all'originale *Crash Bandicoot* e nelle fasi più tipicamente platform del gioco. Ma se si può avanzare una critica, è che il suo utilizzo non è del tutto coerente: solo due o tre scene sfruttano questi meccanismi in modo eccellente, mentre nelle parti più piccole e di minore importanza i movimenti rapidi della cinepresa confondono più che aiutare. E anche se sarebbe follia criticare la linearità in se stessa, nessuno degli ambienti offre una libertà d'approccio verso la destinazione singola, come del resto neanche i puzzle fisici né quelli mentali rallenteranno significativamente qualcuno. Ma a parte questo *Uncharted* riesce a infondere un senso di spettacolarità negli ostacoli che si affrontano, e concentra anche la sua narrazione intorno a queste sezioni, rendendole un contraltare significativamente diverso dal combattimento.

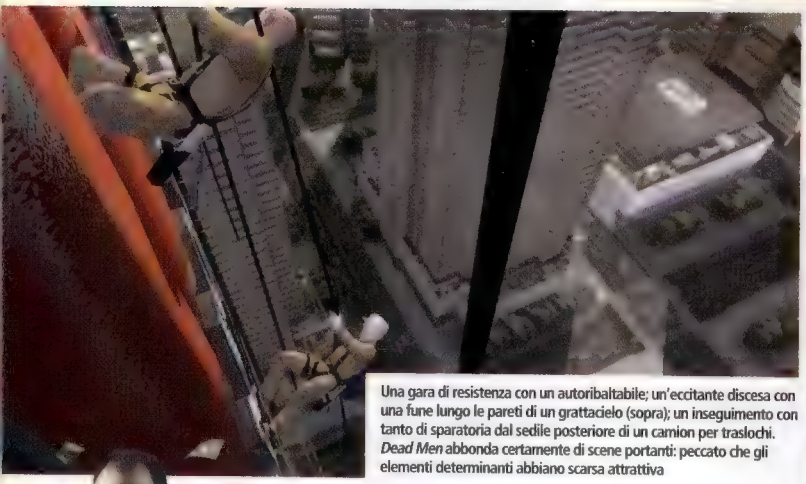
Il gioco appare bellissimo, e in movimento è ben lontano dal dare l'impressione di 'plastificazione' che gli screenshot potrebbero evocare: alberi torreggianti, rovine coperte di liane ed edifici diroccati creano un vero senso di fisicità dell'ambiente, e l'attenzione al dettaglio anche nelle decorazioni del più piccolo tempio è da applaudire. Completa il tutto la storia, un plot d'avventura mezzo *nonsense* e mezzo thriller che riesce a sfoggiare i ben distinti personaggi principali così come a mantenere la tensione della continua caccia al tesoro: è una trama serrata e coerente al pari di quelle già viste in giochi di questo tipo, tanto funzionale quanto ben fatta. È questa attenzione al dettaglio che va oltre l'ovvio a tenere in piedi alcune altre aree dove il gioco non è così efficace: le animazioni di Drake sono corpose e autentiche, ad esempio, e almeno scrollano di dosso l'impressione che si stia controllando Capitan Scarlet, ma non riescono a non sembrare leggermente elementari rispetto al nuovo glorioso standard settato da *Assassin's Creed*.

Pur tentati dai paragoni che *Uncharted* ispira, comunque, rimane un fatto: è una grande storia d'avventura che si gioca in modo eccellente. Non c'è nulla di sostanzialmente nuovo in quello che fa, le sue influenze sono ovvie e ci sono alcuni problemi minori, ma attraverso una giudiziosa operazione di pulizia e ricucitura Naughty Dog ha confezionato uno dei migliori action adventure dei giorni d'oggi. È coinvolgente nella sua narrazione, è un trionfo del ritmo e semplicemente un piacere da giocare. A lei la mossa, signorina Croft. **[8]**

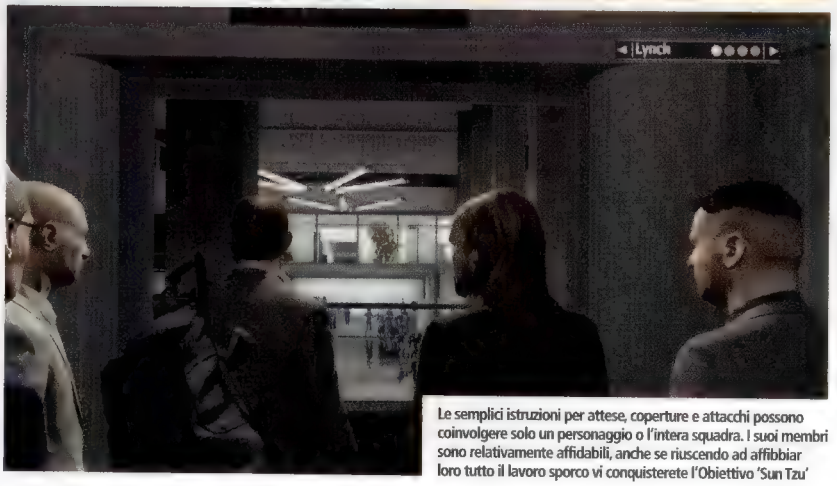
Guida!

Una delle cose migliori di *Uncharted* è che le sezioni a bordo di veicoli, così spesso spauracchio delle avventure in terza persona, sono deliziosamente brevi, anche se come sempre non prive di difetti. La prima è una fuga in jeep su binari che funziona come un pirotecnico tour attraverso una giungla lussureggiante, con uno o due momenti di tensione causati da curve sbagliate e nemici incalzanti. Più in là nel gioco Drake guida alla grande un jetski destreggiandosi tra esplosivi galleggianti e cattivi in appostamento, come sempre impegnativi da scansare. L'unica delusione è che le sparatorie vengono portate avanti in 'ferma e punta', il che toglie fluidità a queste sezioni e impedisce di fare fuoco mentre ci si muove troppo velocemente perché i nemici riescano a prendere la mira o piazzare trappole, cosa che sarebbe in primo luogo uno dei motivi per cui si usa un veicolo.

Dead Men riproduce perfettamente il solido senso di potere dato dall'imbracciare un fucile d'assalto. Non sarete mai costretti, poi, a rinunciare alla vostra arma da fuoco preferita, perché ci sarà sempre un vostro compagno che vi rifornirà di munizioni. Sempre che siate capaci di raggiungerlo



Una gara di resistenza con un autoribaltabile; un'eccitante discesa con una fune lungo le pareti di un grattacielo (sopra); un inseguimento con tanto di sparatoria dal sedile posteriore di un camion per traslochi. *Dead Men* abbonda certamente di scene portanti: peccato che gli elementi determinanti abbiano scarsa attrattiva

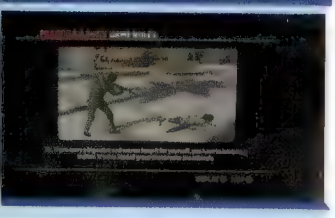


Le semplici istruzioni per attese, coperture e attacchi possono coinvolgere solo un personaggio o l'intera squadra. I suoi membri sono relativamente affidabili, anche se riuscendo ad affibbiar loro tutto il lavoro sporco vi conquisterete l'Obiettivo 'Sun Tzu'

KANE & LYNCH: DEAD MEN

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EIDOS SVILUPPO: IO INTERACTIVE

Multidelusione?



Il gioco mette a disposizione la modalità cooperativa, ma sembra una magra offerta sulla scia del successo di quella di *Halo 3*. La versione multiplayer live coinvolge comunque fino a otto giocatori, attraverso la modalità personalizzabile 'Deadly Alliance'. Tutti i giocatori cominciano l'azione come membri di una banda di mercenari che stanno conducendo una rapina. Il bottino che accumulate viene diviso con gli altri membri del gruppo ma, prima di depositarlo, potrete scegliere di diventare traditori e tenere per voi tutto il denaro che avete trafugato. Se venite uccisi, diventate guardie incaricate di recuperare il bottino dai mercenari che avete tradito, e otterrete un bonus se ucciderete il vostro assassino. Si tratta di una sfida ben congegnata, ma con *Halo 3*, *PGR4* e *Team Fortress 2* e le loro modalità multiplayer all'apice delle potenzialità, la modalità cooperativa è la ciliegina sulla torta per i fan, piuttosto che il motivo determinante all'acquisto per gli indecisi.

Kane & Lynch: Dead Men, se non altro, è un prodotto coraggioso. È senza dubbio evidente una temeraria ambizione, simile a quella delle ineguagliabili ambientazioni dell'Agente 47, ma mentre *Hitman* punta sulla complessità, *Dead Men* mira innanzitutto all'intensità. Con *Dead Men* è come se IO avesse indirizzato se stessa verso un certo target prima ancora di decidere come conquistarlo. E se i suoi accattivanti scenari riescono nell'intento, non si può dire che le sparatorie facciano altrettanto. Non mancano momenti di perfetto taglio cinematografico, ma tecnologia e struttura complessiva non fanno loro giustizia.

Prendiamo ad esempio la scena del nightclub, che comincia dove era stato invece interrotto lo stage del Martedì Grasso di *Bloody Money*. Circondato dalla folla, Kane deve farsi strada attraverso i corpi accalcati: si tratta degli stessi personaggi duplicati più e più volte, ma la suggestione creata è comunque efficace. Segue una sparatoria che provoca il fuggi fuggi generale e che aumenta la tensione del giocatore quando questi tenta di colpire le guardie del corpo armate tra la massa brulicante. Ma è ben presto chiaro che i membri del club, presi dal panico, fuggono in cerchio senza che nessuno cerchi effettivamente di evacuare l'edificio. Dopo un breve scontro sul tetto, gli eventi vi spingono a ripercorrere i vostri passi fino alla pista da ballo ormai deserta, dove dovete scontrarvi con i nemici più tenaci: un noioso riciclo che mostra quanto aridi possano risultare gli scontri a fuoco.

Ci sono molti altri momenti di grande impatto emotivo, ma anche intere fasi del gioco, non solo relative ai combattimenti, che presentano comunque alti e bassi. Alcune delle ambientazioni più aperte ospitano frenetici e deliranti faccia a faccia con innumerevoli poliziotti e guardie armate. Il parapiglia all'interno di un hotel e il successivo precipitarsi nelle strade giapponesi sono un picco che riassume il modo impeccabile in cui *Dead Men* può realizzare una perfetta sequenza da film poliziesco-action quando il gioco fila senza nessun intoppo. Viceversa, alcune sequenze lineari, come l'irruzione in una prigione o l'incipit di una sfortunata rapina in banca, possono apparire terribilmente noiose e prive di spessore.

Le buone intenzioni del sistema di copertura automatica di *Dead Men* riescono quasi nel loro intento, facendovi appiattire contro un oggetto una frazione di secondo dopo esservi fermati accanto a esso. Nelle situazioni più concitate, tuttavia, il funzionamento non è altrettanto cristallino. Il pulsante A finisce con l'avere troppe funzioni: azioni di copertura, attacchi ravvicinati, cambi o ricariche di armi, il che provoca un certo caos nelle questioni di vita o di morte. I tempi drammatici del gioco richiedevano senza dubbio dei checkpoint più che dei salvataggi personalizzati, ma detti checkpoint avrebbero dovuto essere piazzati in modo più intelligente per sostenere i momenti di potenziale blocco del giocatore.

Il che ci riporta a *Hitman*, una serie il cui approccio immaginifico ricorda in generale per l'appunto quello di *Dead Men*. Se le imprese dell'Agente 47 erano altrettanto imperfette ed esasperanti, c'è un punto importante da sottolineare: quando dei piani progettati alla perfezione andavano in fumo, c'era comunque la possibilità di abbandonarsi a livelli quasi comici di grandguignol e di anarchiche, catartiche carneficine che ponevano comunque fine allo stage. In *Dead Men*, la mancanza di una simile flessibilità impoverisce e rende più fragile il gameplay. Ci sono tutti gli ingredienti di un blockbuster dell'action, ma il risultato è che *Kane & Lynch* finisce con l'avere la stessa andatura di un uomo morto in marcia. **[6]**

È senza dubbio pericoloso utilizzare i modelli dei personaggi del gioco per le sequenze non interattive, se non sono stati sufficientemente migliorati dal punto di vista grafico per rendere cinematografiche e fluide le scene di intermezzo (*Conan* e *Halo 3* sono esempi recenti)

TONY HAWK'S PROVING GROUND

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3,PS2
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ACTIVISION
SVILUPPO: NEVERSOFT

La carriera da Rigger vi porta ad un cambiamento nel gameplay classico: sarà infatti necessario non solo fare skate ma anche costruire con mezzi pressoché illimitati le vostre rampe, gli half-pipe e le ringhiere per i grind in modo da creare i vostri skate-park personali

Ogni una delle tre vie della carriera ha una propria guida che vi seguirà passo per passo, anche se le potenzialità di ogni stile non verranno mai realizzate appieno

Spesso sembra che i giochi più difficili da recensire siano quelli realmente meritevoli. Paradossalmente questa affermazione è del tutto errata. Risulta infatti molto più complesso scrivere la recensione di uno di quei titoli ordinari, completamente privi di ambizioni e assolutamente convenzionali. Titoli come *Tony Hawk's Proving Ground*.

Chiariamo: *Proving Ground* non è affatto un pessimo gioco, è solo l'ultimo sequel di una famosa serie, l'ultima evidente, deprimente prova dell'ostinazione di alcuni fan, capaci di acquistare tutti i capitoli di una serie infinita che, dopo oltre un decennio, ripropone le stesse identiche tematiche, arricchite da schemi di gioco oramai obsoleti.

Fortunatamente, dai tempi di *Tony Hawk's Project 8* tutto è cambiato. Il frustrante ma eccellente *skate* ha infatti gettato nuove divertenti basi in un genere oramai stagnante, dove lo standard era definito dallo sfarzoso flipper di *Tony Hawk*.

La sola esistenza di un titolo come *skate* divide i fan in due, mettendo da una parte quelli che desiderano un gioco di 'skate' realmente incentrato sullo skateboard e dall'altra coloro che cercano qualcosa che vada oltre lo skateboarding. E se *skate* offre uno spettacolo più crudo incentrato sulla simulazione realistica di questa disciplina sportiva, ma più originale ed apprezzabile, *Proving Ground* dovrebbe mostrarci lo spettacolo dietro lo skate come un tripudio di fuochi artificiali, sfarzo e stile. Peccato che in fin dei conti non sia così.

Sotto questo aspetto non aiuta la carenza, in questo ennesimo seguito, di quegli elementi di spettacolarità presenti da sempre nella serie, come lo stile grafico, ora più cupo con tinte e filtri grigio-verdi applicati ovunque in un paesaggio suburbano quasi degradato. Ottime invece la qualità delle texture, davvero definite, e la realizzazione del vestiario, anche se il quadro complessivo risulta alquanto irrealistico, quasi completamente privo di vitalità.

Un po' come la modalità carriera: priva, almeno all'inizio, di un qualsiasi elemento di free-skate, costringe il giocatore a sbloccare pezzo per pezzo ogni rampa, ringhiera, arena e attrezzatura man mano che si prosegue nel noiosissimo Story mode, introdotto da un soporifero tutorial a prova d'idiota. Non è nemmeno possibile cimentarsi fin dall'inizio nella modalità 'Nail the Trick', che andrà infatti sbloccata durante la carriera, insieme alle varie skill. Questo approccio porta inoltre i giocatori di vecchia data a sentirsi frustrati, non potendo avere accesso a nessuna delle complesse tecniche dei precedenti episodi se non tramite noiosi tutorial di famosi personaggi del mondo dello skate.

È comunque lodevole il tentativo degli sviluppatori di rinfrescare la formula di gioco tramite due ulteriori modalità carriera che ad un certo punto si aggiungeranno a quella principale: Nail the Grab e Nail the Manual. Inoltre la possibilità di far crescere il proprio personaggio partendo da zero può piacere ai neofiti, che sicuramente apprezzeranno gli elementi GdR del titolo.

Al di là di queste sparpagliate note positive, *Proving Ground* appare monotono e semplicistico. In particolare, se paragonato alla soddisfacente esperienza sportiva di *skate*, questo nuovo *Tony Hawk* sembra quasi robotico, sintetico, basato unicamente sulla convulsa pressione di una determinata combo di tasti. Perfino gli obiettivi della modalità carriera sono ripetitivi e artificiosi, simili più a un addestramento militare che a un videogame. *Proving Ground* può insomma essere considerato al massimo un seguito decente, oramai ridotto al relitto di quello che un tempo era la serie. **[6]**

Proving Ground **offre innumerevoli tipologie di trick al limite del possibile. La modalità più divertente è senz'altro Nail the Trick, il che dà da pensare, visto che si tratta della più vicina all'essenza di *skate***

Push off

Il sistema Aggro Push di *Proving Ground* , pur sembrando ragionevole in teoria, risulta totalmente arbitrario. Premere un pulsante col giusto tempismo, con un meccanismo diverso da quelli dei classici QTE, per aumentare la velocità dello skater, riesce unicamente a creare una maggiore confusione durante le combo. È pur vero che la velocità del personaggio viene notevolmente incrementata, ma per rendere questo sistema funzionale occorrerebbe una superficie maggiormente regolare, priva di ostacoli che ci costringono a lasciare il tasto adibito all'Aggro push, finendo quindi in una rovinosa caduta.

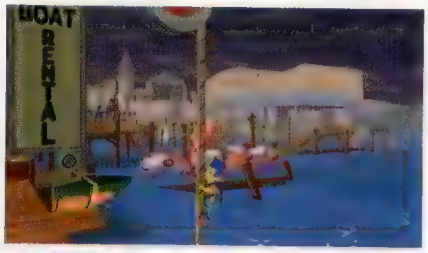
I SIMPSONS: IL GIOCO

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: EA REDWOOD

Ogni personaggio è dotato di mosse particolari. In questa sequenza la 'Mano di Buddha' di Lisa le permette di muovere gli oggetti in una sezione, comunque limitata, del livello, sia per risolvere enigmi sia semplicemente per lanciare tronchi addosso agli avversari

Sim come Simpson?

Uno dei punti di forza del gioco è l'incontro con Will Wright, il creatore (come si affretta a informarci la sua versione 'gialla') di *SimCity* e di *The Sims* e, in questo universo, anche il distruttore di vecchi giochi che sfreccia qua e là sul cursore verde di *The Sims* quando si tenta di completare un obiettivo, urlando frasi del tipo: "Qualunque gioco senza la parola 'Sim' nel titolo fa schifo!". È un'ottima trovata, se non altro perché fa della satira su un volto famoso dell'industria videoludica e vi riesce egregiamente. Rende però coscienti anche del fatto che solo raramente gli archetipi e la cultura del videogioco vengono sfruttati con efficacia nello svolgimento del resto del gioco.



Grand Theft Scratchy possiede un concept intrigante che ben si sposa a una sana quantità di ottusa violenza sulle masse, ed è quindi un vero peccato che risulti terribilmente noioso da giocare

È vero che non c'è mai stato un buon videogioco dei Simpson, ma il motivo per cui ne parliamo adesso è che questo ha il potenziale per essere il primo. *The Simpsons Game* riguarda ovviamente i Simpson, ma soprattutto i Simpson all'interno di un videogioco e la loro storia nei videogiochi. Il gioco mette in scena personaggi, ambienti e stile del cartone animato per fare della satira del videogioco all'interno del dibattito attuale sul suo status. Almeno, questa è l'idea di fondo.

Per quanto riguarda il tentativo di riprodurre lo humor della serie televisiva, il gioco vi riesce appieno. Ci sono momenti davvero spettacolari, persino esilaranti, nonostante un buon numero di sketch piatti e deludenti. Passeggiare per Springfield (praticamente l'hub del gioco) la prima volta è una delizia, ma le frasi predefinite si ripetono spesso e alcune non sono per nulla divertenti; i Simpson danno il meglio di sé quando rappresentano l'antitesi della commedia per frasi fatte, un pregio che il gioco sembra talvolta dimenticare. Anche la storyline ha una resa simile, con momenti che tengono testa alle migliori trovate della serie televisiva e altri che non riescono nell'intento. L'impressione complessiva è comunque positiva, perché pochi giochi basati su altri media si avvicinano al tipo di rapporto che *TSG* instaura con il materiale originario.

Kang e Kodos figurano tra i personaggi secondari del gioco, e in questo livello cercano di invadere Springfield con delfini zombi assassini

Un importante aspetto di questa trasposizione è che il gioco riesce a ricreare fedelmente il fascino grafico di Springfield e dei suoi cittadini. La riproduzione non è comunque perfetta: la distanza dell'orizzonte, in particolare, è scarsa, mentre altri elementi incongruenti sono semplicemente il risultato di scelte sbagliate. Utilizzare il motore grafico del gioco a fianco delle cut scene che riproducono sequenze del cartone animato in HD, per esempio, rompe quella che altrimenti sarebbe un'illusione convincente.

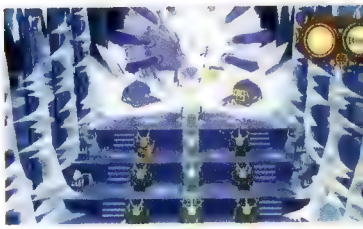
Il principale problema è che sotto l'eccezionale impatto di superficie si cela semplicemente un gioco nella media, anche se non si limita a dare a ciascun personaggio delle abilità esclusive e tenta di mischiare diversi stili di gioco nei vari livelli. L'uso frequente del termine 'parodia' in relazione a *TSG* è inesatto, perché i livelli non raggiungono mai il potenziale satirico dello script né indagano veramente le convenzioni dei videogiochi, preferendo alla fine una struttura più sicura e noiosa che finisce per risultare una presa in giro del gioco stesso, che è infatti pieno delle tipiche frustrazioni da platform, con masse di nemici che non adottano altra tattica se non quella di circondarvi in massa ed enigmi insipidi. I livelli sono spesso circondati da baratri insormontabili, pozze di fluidi mortali, carboni ardenti *et similia*, oltre a straboccare di roba vista già innumerevoli volte. Il gioco instaura un meccanismo di autodifesa con la raccolta della serie dei 'cliché dei videogiochi', in tutto 32, che vengono consegnati dal Comic Book Guy e che quantomeno riconoscono l'onnipresenza di certi elementi, come il doppio salto e i muri invisibili, all'interno del medium. È sufficiente questo per giustificare un design scontato che dipende proprio da questi cliché, o si tratta semplicemente di una comoda scappatoia al problema?

Sostanzialmente, ciò che spinge i giocatori a completare i livelli sono le cut scene: un notevole passo indietro in questo senso, dal momento che il gioco cerca di nascondere dietro una solida licenza alcuni fondamentali difetti. E proprio per questo, qualunque valutazione deve concludersi con un cliché all'altezza del resto: se vi piacciono i Simpson, vi piacerà anche questo gioco. **[5]**

Nonostante il framerate barcollante, *Zack & Wiki* è uno dei giochi più attraenti su Wii, con il suo vivace cast in cel-shading e alcuni magnifici effetti ambientali come le braci ardenti e la neve che cade

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

FORMATO: Wii USCITA: 7 DICEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO



Il controllo del movimento in 3D degli oggetti (sopra a sinistra) verrà messo alla prova con queste pietre, che richiedono di essere ruotate e voltate per costruire un totem. I boss fight (sopra a destra) sono semplici puzzle vestiti da mostri elementali. Oltre all'usuale manipolazione degli enigmi, dovrete fare attenzione ai loro attacchi

Per essere tecnicamente un'avventura punta e clicca, *Zack & Wiki* ha senz'altro un approccio morbido. Il cursore si accompagna a un generoso cono di luce che facilita la scoperta dei punti sensibili e l'eroe, Zack, non trasporta mai più di un oggetto per volta. Ai giocatori svezzati con inventari da non meno di 50 spazi la cosa sembrerà un minimo limitata. Nella realtà dei fatti, Capcom ha defenestrato una grossa fetta di superfluo per creare un adventure da console, anzi, un adventure da Wii.

Zack è scevro dell'esaustivo elenco di verbi che tanto caratterizzava i primissimi eroi del punta e clicca. Con ogni oggetto si interagisce piuttosto replicando le azioni che si assocerebbero allo stesso. Puntate un qualsiasi elemento utilizzabile e dovrete eseguire una posa via Remote per dare il via alla conseguente azione. Dalle semplici leve ai movimenti rotatori, *Zack & Wiki* porta finalmente a fruizione la miriade di possibilità del Remote sfiorata da *WarioWare: Smooth Moves*.

Alcuni movimenti possono occasionalmente essere completati per caso, mettendo in dubbio la sincerità delle azioni precedenti, ma per ogni leva verticale inesplicabilmente spinta da un gesto in orizzontale ci sarà una spazzolata col puntatore o un flauto da suonare con i pulsanti a rafforzare un'applicazione delle caratteristiche del Wii generalmente brillante. Tutto ciò sarebbe irrilevante, ovviamente, se non ci si fosse impegnati a cucire assieme questi momenti per formare un tutto coerente, ed è qui che *Zack & Wiki* si lascia alle spalle *WarioWare*.

Il gioco è diviso in stage, e ognuno di essi prevede una cassa del tesoro in bella vista circondata da spiacevolezze assortite. Potranno sembrare rovine cadenti o lussureggianti scenari tropicali, ma togliete gli orpelli estetici e non resterà che una serie di marchingegni alla Heath Robinson progettati per ridurre Zack in marmellata con brutale piglio cartoon. Il dilemma sta, dunque, nel modo in cui bloccare gli ingranaggi di queste diaboliche strutture per evitare che le loro macchinazioni vadano a compimento.

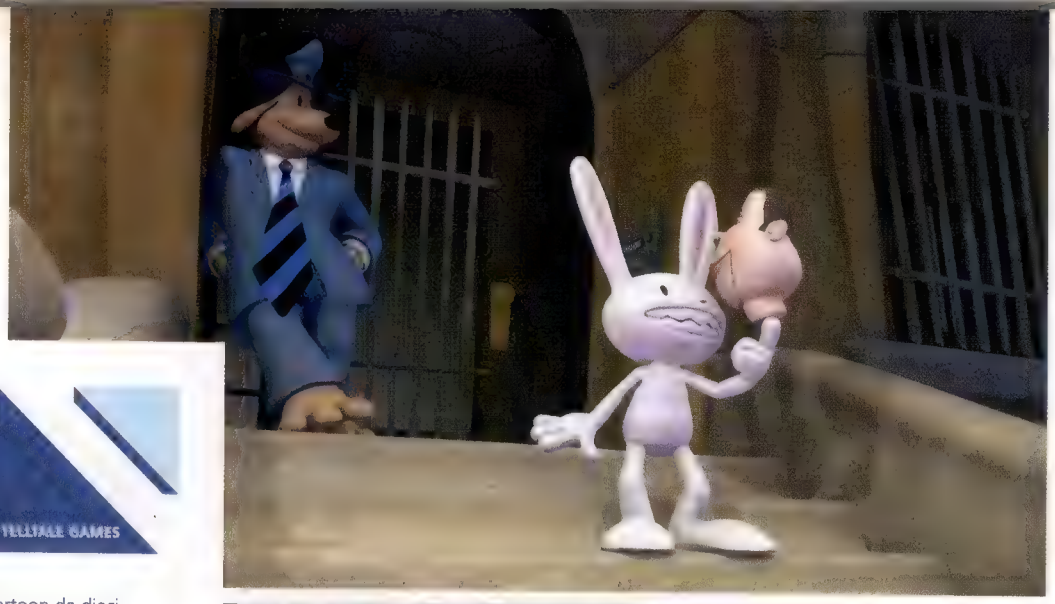
Il modo migliore per apprezzare la struttura progressiva di ogni livello è studiarli con la visuale panoramica. Le sezioni in 2D nascondono simpatiche gag visive

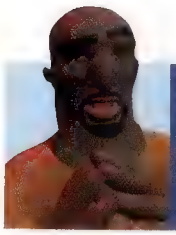
È la gioia del puzzle fine a se stessa: niente ricompense narrative, solo l'accesso a un nuovo rompicapo. A rigore, qui risiederebbe anche il crollo più grave di *Zack & Wiki*: volteggiate attraverso quei 24 puzzle e il gioco sarà risolto, finito per sempre. Il sistema di calcolo del QI tenterà di incitare i giocatori a partite ripetute, ma pochi puzzle offrono soluzioni alternative per migliorare il punteggio e il numero di restart necessario a ogni livello spinge a cercare implacabilmente il percorso più breve già alla prima partita.

E così, tutti gli occhi si puntano sui puzzle stessi. Per la gran parte si tratta di impegnative applicazioni di leggi fisiche (funzionamento delle leve, trasmissione del calore, angoli e così via), ma quando il gioco si affida ad altro comincia a inciampare. Nemici specifici che si trasformano in oggetti al rintocco di una campana e boss fight che richiedono di schivare proiettili ricadono nel territorio del 'trial and error', in larga parte a causa delle regole nascoste che è necessario figurarsi empiricamente.

Così come per il sistema di high score, questo chinare il capo ai capricci del videogioco è ciò che più delude di *Zack & Wiki*, benché si tratti di una delusione che scaturisce dalla delizia dello sfruttamento del Remote e della logica pura in altri ambiti. Ed è per questi elementi, elargiti come solo l'hardware Nintendo può fare, che dovremmo restargli enormemente grati. **[8]**

Durante l'avventura sarà possibile ricevere aiuti in diverse forme. Con i pezzi d'oro trovati nei livelli si acquistano emblemi che assicurano suggerimenti o seconde possibilità con la gentile collaborazione di un bizzarro coniglio rotondeggiante che scende dai cieli. I biglietti di platino resuscitano Zack nelle molte occasioni in cui verrà schiacciato/arrostito/divorato da pesci carnivori, mentre le Oracle Doll forniranno indizi visivi per le soluzioni dei puzzle, ma solo dopo che Zack sarà crollato sulle ginocchia in un atto di disperata supplica. Chi ha un orgoglio da difendere potrà chiedere aiuto a un amico (o a più d'uno) che utilizzerà il proprio Remote per disegnare sullo schermo i suoi consigli. Questo trasforma il gioco in un party game sorprendentemente buono.

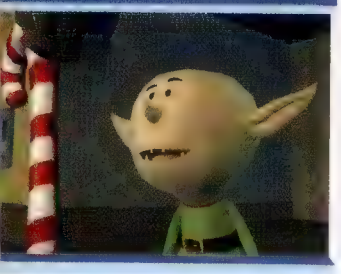




SAM & MAX SEASON 2 EPISODE 1: ICE TATION SANTA

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: TELLTALE GAMES/GAMETAP SVILUPPO: TELLTALE GAMES

Conigli presidenziali



Assumere la carica di Presidente degli Stati Uniti non impedisce a Max di restare il coniglio scurrile e violento che tutti conoscono e amano (semmai il contrario), ma soprattutto non è d'ostacolo al duo nello svolgere il solito lavoro di polizia freelance. L'avversario, stavolta, è il 'terrificante dio pagano' Babbo Natale, forse posseduto da Satana in persona. L'onere di riassumere le puntate precedenti viene lasciato ad alcune osservazioni totalmente opzionali di Sam, ma ciò non toglie che gran parte del gioco si basi sulla prima stagione: il frequente e pesante ricorso a battute sui passati episodi della serie, o a personaggi la cui conoscenza è data per scontata, può risultare divertente per chi segue il lavoro di Telltale, ma è talmente ingombrante da rischiare di diventare fastidioso per tutti gli altri. *Ice Station Santa* non è dunque indicato per chi non ha seguito l'intera prima stagione.

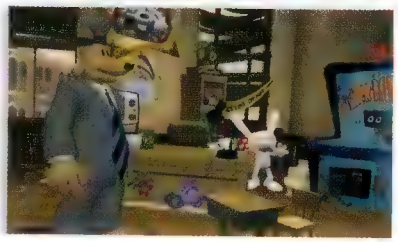
Trasformare dei cartoon da dieci minuti a puntata in una miniserie di videogiochi da circa tre ore a episodio può sembrare un passaggio normale e più che comprensibile, specie quando la tendenza dell'industria sembra, se non altro in parte, quella di spostarsi su titoli episodici da scaricare online inaugurata da Valve su Steam. Per Sam e Max, però, la sfida ha un livello di difficoltà in più: l'ostacolo da superare, il corridore cui almeno tentare di affiancarsi, è il vecchio *Hit the Road* di LucasArts, una sorta di feticcio venerato, assieme alle altre avventure grafiche del tempo, da schiere di fan che per più di un decennio hanno sperato di godere ancora degli antichi fasti. Gioisca dunque chi si riconosce in questa descrizione, perché se la missione poteva dirsi riuscita già nella prima stagione, nella seconda l'operazione continua senza particolari scossoni. Forse con qualche perplessità in più.

Feeling e battute del cartoon, grazie alla supervisione dell'autore originale Steve Purcell e all'impegno del team di sviluppo, sono stati mantenuti intatti, e pare di assistere a una vera puntata della serie animata, nonostante la grafica poligonale non sempre renda giustizia a protagonisti e comprimari, tanto da far sorgere il bruciante desiderio, dopo aver osservato altri esempi di sciatteria grafica quali *Sinking Island* (cui comunque *Sam & Max* resta superiore sul fronte della modellazione), di indire una petizione contro il menefreghismo stilistico degli attuali adventure, un genere che dovrebbe (ri)fare della cura estetica, lo ripetiamo, un punto fermo dell'esperienza offerta. Mantenere intatto lo spirito dei personaggi si è, comunque, trascinato dietro un'altra piacevole conseguenza, ovvero gli omaggi e le citazioni del gioco capostipite, inseriti con gusto e, quando intercalati propriamente nel ritmo, assolutamente irresistibili. Anche il resto dello humour del titolo potrebbe essere paragonato a un ottovolante: a gag generalmente riuscite se ne affiancano altre fiacche e abusate, offrendo nel complesso una verve comico-demenziale che nei suoi punti più alti riesce comunque a tenere il passo delle alte aspettative.

Fra i minigiochi, i più divertenti restano quelli legati alla 'maniera LucasArts': l'immancabile Whack-A-Rat (qui con una 'z' finale di troppo per i nostri gusti) si è spostato direttamente nell'ufficio di Sam e Max

La sezione nel bar di Stinky's, grazie alla trovata sempre efficace del quiz a risposte nonsense, è una delle migliori del gioco

La durata dell'avventura si attesta approssimativamente sulle quattro ore. Brevità e linearità, d'altronde, non andrebbero considerati difetti assoluti se il gioco ha in sé qualcosa da dire: è spesso il caso dei *Sam & Max* di Telltale

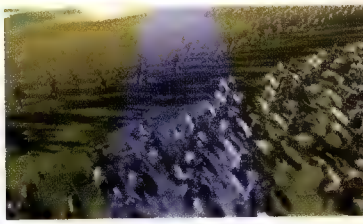


Le meccaniche estremamente semplificate rispetto al punta e clicca tradizionale richiedono di premere semplicemente il pulsante sinistro del mouse per interagire immediatamente nel modo più appropriato con l'ambiente circostante, una banalizzazione del sistema di controllo che, assieme all'impossibilità di spostarsi liberamente da un'ambientazione all'altra, purtroppo viene solo di rado compensata da elementi di gameplay 'altri' (di cui l'accanimento a suon di insulti su un indifeso elfo natalizio costituisce comunque un esempio illustre, per quanto poco sviluppato) ed è piuttosto sostituita da una sovrabbondanza di dialoghi il cui sistema di selezione avrebbe forse dovuto essere pensato meglio. Gli utilizzi degli oggetti e gli enigmi stessi, pur non raggiungendo i picchi di spassosa illogicità sfoggiati in *Hit the Road*, sono nel complesso ottimamente implementati e atti a suscitare torrenziali e gradevoli *amarcord* di un'epoca che si credeva perduta per sempre, ma sembrano quasi essere timorosi di osare. Se ciò possa bastare o meno a soddisfarvi è, in questo caso particolare, più aleatorio e soggettivo che mai. **[6]**

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: KOEI SVILUPPO: INTERNO

La barra dell'esperienza mostra quanto manca al tipo di unità controllato per salire al livello successivo: ciò aiuta i giocatori a decidere se continuare con lo squadrone attuale o cercare un'alternativa



Le musiche orchestrate e liriche di *Bladestorm* sono molto più coerenti delle stridenti chitarre e i bassi che caratterizzano la serie *Warriors*, elevando il senso di drammaticità di cui il gioco è impregnato

Le enormi e dirompenti battaglie targate Koei godono di un ritmo e uno stile ormai affermati nelle menti dei giocatori. La figura di un protagonista orientale, che si fa furiosamente strada in un oceano di soldati nemici quasi come fosse una trottola, è diventata decisamente familiare, anche grazie ai numerosi seguiti di *Dynasty Warriors*. Ma pensare a *Bladestorm* come a una semplice versione di *Warriors* ambientata durante la Guerra dei Cent'anni è un grave errore. Il passaggio in terra europea segna un cambiamento che non è solo estetico e tematico, ma che trasforma le intere fondamenta che hanno caratterizzato la produzione Koei.

Vestirete i panni di un mercenario, avendo la possibilità di sceglierne il nome, il sesso e la voce all'inizio del gioco. Una taverna locale sarà il vostro punto di riferimento, permettendovi di fare acquisti, apprendere nuove abilità, ricevere informazioni e, soprattutto, ottenere degli incarichi bellici sia per l'esercito francese che per quello inglese. In veste di soldato freelance, sarete in grado di cambiare alleanza senza subire alcuna penalità. Anzi, il gioco incoraggia assolutamente a mettere da parte lealtà e fede in favore di fama e denaro.

Una volta scelta la fazione e il fronte di battaglia, sarete catapultati in una delle verdi e lussureggianti zone che formano l'ambiente di gioco. Sarete a capo di uno squadrone e potrete così acquisire qualsiasi gruppo di soldati vicino a voi: ciò si rivelerà importante dal momento che, nonostante sia possibile proseguire da soli, il vostro personaggio sarà rapidamente travolto dai nemici, a meno che questi non vengano bloccati da un'unità alleata. Inizialmente, potrete gestire solo tre tipi di unità: spadaccini, cavalieri o arcieri. Una volta sotto il vostro controllo, i soldati vi seguiranno lungo il campo di battaglia, ma potranno anche esser controllati in gruppo e godranno di attacchi speciali diversi a seconda della loro classe.

Gli arcieri si comportano in maniera diversa rispetto alle altre unità di terra. Un movimento di 'inquadratura' attiva la visuale ingrandita, stile cecchino, che permette di colpire accuratamente i nemici lontani

Il tipo di squadra influenza notevolmente il comportamento delle unità e, grazie a 40 generi diversi da sbloccare lungo l'avventura (trovando degli specifici 'libri' di strategia nascosti in forzieri segreti), viene garantita un'ampia varietà di gioco. Essendo i punti esperienza assegnati unicamente al tipo di unità controllata in quel momento, al giocatore e solo a lui va l'onore e l'onere di scegliere quale percorso seguire nel gioco. Preferite combattere dalla distanza? Concentrate i vostri ordini su arcieri, maghi e artiglieri e il gioco è fatto.

La struttura di gioco basata su categorie di personaggi rende questa un'esperienza ben più ampia che qualsiasi *Dynasty Warriors*, benché i modi in cui affrontare le battaglie restino simili (permettendovi di fare un rush verso l'obiettivo, oppure avanzare lentamente fino al cuore dell'esercito avversario abbattendo ciascun avamposto). Il sistema di level up spinge i giocatori a dedicarsi ampiamente al proprio personaggio e, nonostante una lunga curva di apprendimento iniziale, il gioco finisce presto per diventare una vera e propria droga. In definitiva, *Bladestorm* si impegna per accontentare sia lo stratega che l'amante dell'azione pura e risponde ottimamente alle critiche mosse verso la poca originalità della produzione Koei. **[8]**

Scegliere di unirsi alla fazione più forte vi farà guadagnare maggior denaro (per migliorare l'equipaggiamento, o chiamare i rinforzi), mentre schierarsi coi più deboli aumenterà rango e fama, cruciali per ottenere migliori incarichi in futuro

L'onda della battaglia

Ad ogni nemico ucciso, la barra del morale si riempirà. Quando questo sarà abbastanza alto, entrerete nella modalità Bladestorm del titolo, un breve lasso di tempo durante il quale il vostro squadrone attaccherà con colpi potenziati, devastando rapidamente le unità nemiche. È inoltre possibile equipaggiare il proprio personaggio con degli oggetti monouso (acquistabili nella taverna) i quali donano diversi benefici alle unità alleate vicino a voi o stati alterati ai nemici. Ciò, combinato con la possibilità di chiamare dei rinforzi tramite la pressione di un pulsante, permette di capovolgere le sorti di una battaglia grazie a un'attenta pianificazione.

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

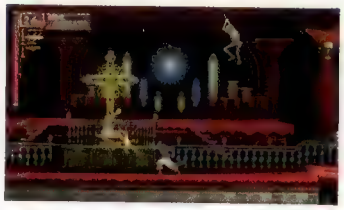
FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE (USA), MARZO 2008 (EU)
PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: INTERNO

I *Castlevania* in side-scrolling si sono evoluti e raffinati con l'avvicendarsi del sequel al sequel. In assoluto contrasto, i paralleli titoli 3D recanti il nome di famiglia hanno arrancato, cambiando i loro elementi costitutivi da un'uscita all'altra nella disperata ricerca della giusta formula, che finora si è ancora rifiutata di emergere dai fallimenti.

Per questo remake dell'applaudito *Rondo of Blood*, uscito su PC Engine Duo e mai arrivato in occidente, Konami cerca la via del compromesso, piazzando fondali e modelli tridimensionali nel gameplay e nella grafica 2D dell'originale. L'operazione è superflua: il nuovo engine non solo non influenza il gameplay in modo significativo, ma non apporta alcun vantaggio estetico, lasciando molti a bramare gli sprite e i background scalettati, ma più nitidi, dei tempi che furono.

I fan che preferiscono l'approccio più action e arduo del periodo pre-*Symphony of the Night* (di cui *Rondo of Blood* è spesso definito l'apice) saranno compiaciuti della totale fedeltà alle meccaniche di gioco dell'originale, salvo che per delle minime modifiche dei controlli e per il riposizionamento delle abbondanti aree segrete. I principianti siano però avvertiti: questo è il videogioco nella sua forma più esigente.

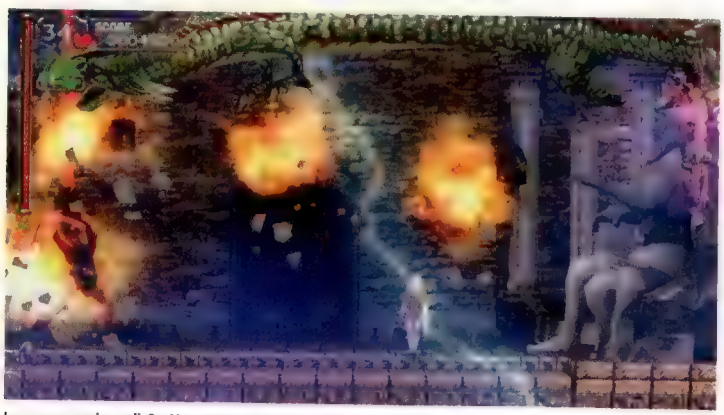
La struttura dei livelli, che vede il giocatore muoversi per innumerevoli schermate combattendo non morti con l'alternanza di colpi di frusta e armi a lungo raggio fino alla comparsa dei boss, è ben giocata, ma di rado i mostri sono stati tanto crudeli già a partire dalla marmaglia. Ogni singolo nemico va avvicinato con la massima cautela: oltre a richiedere parecchi colpi per essere sconfitti, molti di loro sono in grado di svuotare la barra della salute con tre o quattro zampate.



Il remake gira a 30 deludenti frame al secondo. Combinato alla relativa imprecisione delle collisioni, ciò fa apparire il gioco meno fluido e preciso dell'originale

La frustrazione viene aumentata dall'avara distribuzione dei checkpoint e dal fatto che, una volta esaurite le tre vite, si è costretti a ricominciare il livello da capo. Per chi ha perduto, o non ha mai avuto, la pazienza richiesta per memorizzare i meandri di uno stage prima di poterlo completare, il prezzo potrebbe essere troppo alto. Si tratta di uno stile di gioco foriero di grandi soddisfazioni, ma come nel caso di *Ghouls 'N Ghosts* di Capcom molto dipende dal temperamento del giocatore.

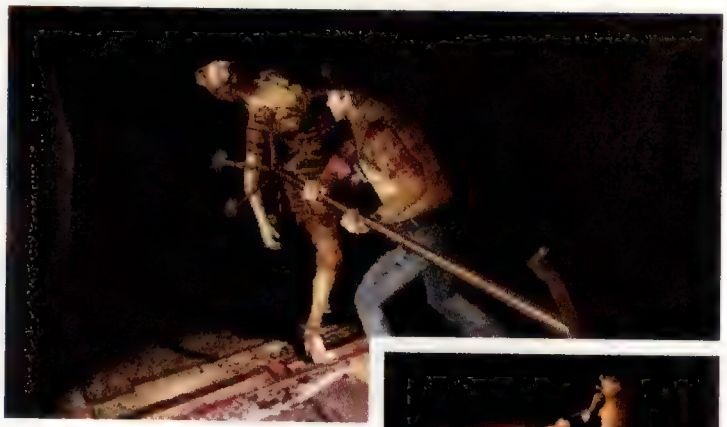
Konami ha tentato di spronare i giocatori includendo un contorno di extra generosi: un (deludente) porting dell'originale *Rondo of Blood* attende di essere sbloccato assieme a una versione rivista dell'acclamato *SotN*. Che tali sostanziosi incentivi vadano conquistati tramite abilità e ostinazione irriterà comunque alcuni. Per chi assumerà il corretto approccio al titolo, tuttavia, si tratta di un pacchetto di *Castlevania* completo e prodigo di materiale, che offre un'esperienza talvolta dura ma sempre trascinante. **[7]**

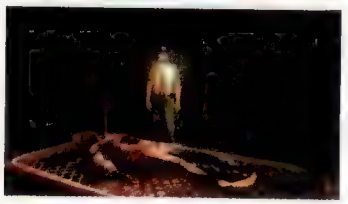


La nuova versione di *SotN* vanta una traduzione in inglese completamente rivista (migliore grammaticalmente ma decisamente libera), un nuovo doppiaggio e la possibilità di controllare Maria Renard, che può essere utilizzata anche in *Rondo of Blood* dopo averla ritrovata e liberata

SILENT HILL ORIGINS

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: CLIMAX





Durante la vostra avventura incrocerete una varietà di morti orrendamente repellenti (senza contare quelle causate dalla vostra mano per mezzo di oggetti domestici assortiti), tutte valorizzate dai maestosi effetti d'illuminazione

Silent Hill: Origins è un gioco sconcertante. Sotto certi aspetti è chilometri avanti a moltissimi altri titoli portatili, principalmente nella creazione di un senso di immersione, claustrofobia e terrore; sotto altri, è una conversione letterale che pare dimenticarsi della piattaforma su cui gira.

È facile identificare il miglior aspetto del gioco nell'illuminazione. Così tanto della storia si svolge in ambienti torbidi e opachi che la luce si fa cruciale, e dallo sbirciare in lontananza all'osservare le ombre che si creano quando la luce della torcia piove su ringhiere e colonne, il risultato è eccezionale. A questo si aggiungono l'eccellente colonna sonora e l'effetto gocciolio, la prima *ambient* e dissonante, il secondo raramente incapace di infondere paura nel giocatore al momento giusto. Anche lo scricchiolio della statica della radio quando un mostro è vicino, marchio di fabbrica della serie, è ben fatto e contribuisce a creare memorabili momenti di tensione.

Vi sono però altre cose che in *Silent Hill: Origins* non sono state ottimizzate: i puzzle sono spesso problemi complessi che si basano sul ricordare o annotare vari dati, entrambe soluzioni tutt'altro che ideali per un gioco portatile. Anche i combattimenti, come d'uso in *Silent Hill*, sono molto limitati: i colpi di grazia spesso non funzionano, e le armi si rompono troppo rapidamente. L'opportunità di usare tostapane, televisori e altri oggetti domestici come oggetti contundenti, tuttavia, è una grande aggiunta: è sempre un piacere spaccare la testa di un nemico particolarmente fastidioso con una lampada da tavolo.

Gli specchi consentono a Travis di spostarsi tra i due mondi di Silent Hill: le superfici mostrano l'equivalente della stanza in cui ci si trova nell'altra dimensione, cosa che grazie alle allusioni indirette e alla distorsione di certi elementi fornisce un commento macabro e silenzioso della storia

Silent Hill: Origins è un gioco d'alta qualità che renderà felici i fan ma che probabilmente non ne attirerà di nuovi: lascia perplessi vedere alcune caratteristiche tipiche della saga depennate nella versione portatile e altre, che hanno ormai passato la data di scadenza, lasciate così come sono. In merito all'atmosfera e alla sua elaborazione, comunque, non c'è nulla che gli somigli sui sistemi portatili. **[7]**

HELLGATE: LONDON

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: FLAGSHIP STUDIOS

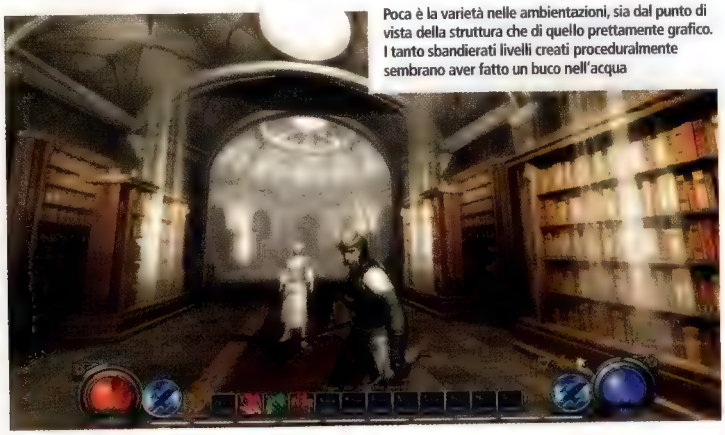
Un titolo può piacere o meno, ma in ogni caso è possibile esprimere un giudizio critico. Tuttavia con *Hellgate* questo semplice passaggio sembra impossibile, perché la valutazione è in questo caso davvero soggettiva, basata esclusivamente sull'approccio personale di ogni giocatore ai videogiochi. Se per voi un titolo deve avere una storia, una forte caratterizzazione dei personaggi e ovviamente un mondo da esplorare, probabilmente rimarrete molto delusi da *Hellgate*. In caso contrario, se l'unica vostra ragione di vita (videoludica, ovviamente) è quella di guadagnare punti esperienza per raggiungere un nuovo livello o collezionare oggetti per potenziarvi, indubbiamente guarderete il lavoro di Flagship sotto una luce diversa. Una cosa è certa, *Hellgate* è più vicino a un MMORPG di quanto molti si aspettassero.

Ma se in *World of Warcraft* ci troviamo di fronte a scenari variegati e suggestivi, che spingono il giocatore all'esplorazione, in *Hellgate* i livelli procedurali non sono poi così efficaci. Sono senz'altro ben costruiti dal punto di vista della tecnologia (così in voga in questo ultimo periodo), ma senza 'anima', con tunnel e strade identiche, quasi noiose da attraversare. Non sarebbe un problema se i livelli costruiti casualmente fossero intervallati da stage ben progettati a fungere da giustificazione per l'esplorazione; in questo caso, però, tutti vengono creati pescando dallo stesso sacco di moduli, e solo un occasionale quanto rozzamente ricreato monumento rompe la monotonia, come l'incredibilmente deludente Piccadilly Circus.

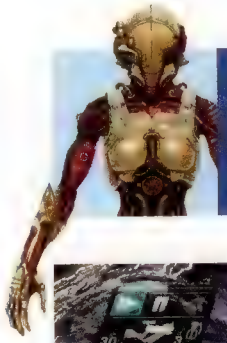
Dal punto vista puramente meccanico, il gioco possiede elementi ben concepiti e confezionati, che rendono decisamente agevoli la ricerca dell'equipaggiamento e le missioni. Il sistema di scambio rapido permette di scegliere tre kit pronti per l'uso direttamente 'on the fly', e gli oggetti inutilizzabili od ormai obsoleti possono essere smontati, e le loro parti utilizzate per potenziare armi e armature. I combattimenti sono entusiasmanti, se non proprio trascinanti, ma se non altro le differenze tra le classi sono evidenti, con i Templari che utilizzano una visuale in terza persona e gli Hunter a operare in prima persona, ideale per le loro armi a distanza.

In conclusione *Hellgate*, con la sua netta somiglianza ai MMO, è sicuramente più interessante se giocato in multiplayer, ma resta il fatto che pochi troveranno delle motivazioni per continuare: senza di esse, le centinaia di oggetti e le migliaia di mappe generabili non sono che vuoti gusci senza importanza. **[6]**

In multiplayer la grande varietà di classi si presta alla creazione di team ben assortiti, ma sfortunatamente dover pagare un (altrimenti poco appetibile) abbonamento per creare e far parte delle gilde costringerà molti ad avventurarsi in solitaria

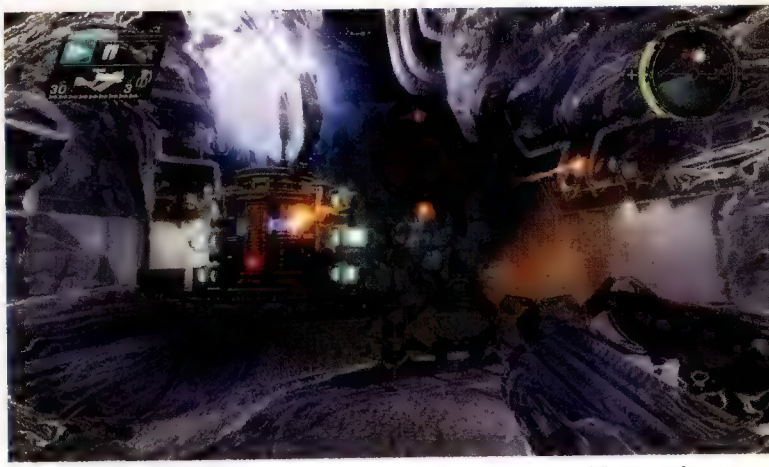


Poca è la varietà nelle ambientazioni, sia dal punto di vista della struttura che di quello prettamente grafico. I tanto sbandierati livelli creati proceduralmente sembrano aver fatto un buco nell'acqua



TIMESHIFT

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SIERRA SVILUPPO: SABER INTERACTIVE



Il travagliato sviluppo di *TimeShift* ha avuto evidenti conseguenze sul design, che è passato dallo steampunk originario a un tentativo di imitare le ambientazioni di *Gears of War*. Il risultato è una art direction schizofrenica

I primi 45 minuti di *TimeShift* sono da dimenticare. Nonostante una sequenza di apertura con una discreta regia, la storia si trasforma presto in un guazzabuglio tradito dalla propria cleptomania citazionista. Nei panni di un fisico muto con una sorprendente propensione alla violenza, si viaggia indietro nel tempo alla ricerca del malvagio Dr. Krone, venendo sbalzati in una linea temporale alternativa e scoprendo che egli ha soggiogato l'intero pianeta con la sua tecnologia avanzata, rinchiudendosi in una sorta di enorme ragno robotico. L'atmosfera di questo passato alternativo è lugubre, disturbata, con cartelloni di propaganda e squadroni di resistenza armata. I primi momenti passati in questo scenario potrebbero portare a pensare che il gioco non sia altro che un FPS-corridoio maldestramente rattoppato con gli scarti di un *Gears of War* o di un *Half-Life 2*.

Per fortuna, nonostante permangano alcuni seccanti déja vù, questo sospetto scompare dopo aver abbandonato la città, quando entra in gioco quello che è l'elemento più pubblicizzato di *TimeShift*: la possibilità di rallentare il tempo, di fermarlo o di riavvolgerlo diventa un elemento gioiosamente tattico negli ambienti aperti. È una meccanica tutt'altro che inesplorata, ma non per questo risulta meno divertente in *TimeShift*. Del resto è davvero una soddisfazione (quasi perversa) poter fermare il tempo, piazzare delle bombe addosso a un'intera squadra di nemici e poi vederli letteralmente esplodere in pezzi non appena il tempo torna a scorrere. Tutto ciò dà una sensazione di potere senza eguali, ben bilanciata con la vulnerabilità del personaggio e il numero di nemici che incontrerete lungo il vostro percorso.

Questa è una delle poche cose degne di nota del titolo: la storia è quasi irrilevante, il design artistico raccapricciante e senza senso, senza dimenticare gli enigmi scialbi e indegni di nota. Le ambizioni di *TimeShift* sono tanto limitate che il gioco stesso sembra provenire da un'era ormai remota in cui l'unica cosa importante di uno sparatutto era il numero di armi. Nonostante tutto c'è dunque qualcosa di buono in questo FPS 'ignorante', che conosce i suoi limiti e i suoi punti di forza e non fallisce nel tentativo di dare il meglio di sé, pur senza aspirare a nulla. **[6]**

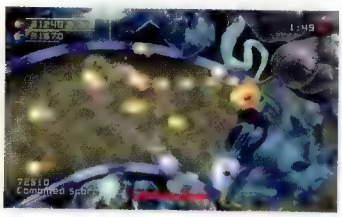
Il gioco seleziona in automatico l'abilità più appropriata per ogni situazione, così che tutti i poteri possono essere abilitati con la pressione di un solo pulsante. Tranquilli, è possibile cambiare manualmente il potere

MUTANT STORM EMPIRE

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: POMPOM

A una prima occhiata sembra che, se *Mutant Storm* era il *Robotron* di PomPom, allora *Mutant Storm Empire* è il suo *Smash TV*: le stanzette isolate del primo titolo cedono il passo, infatti, a una ben più complessa struttura di livelli e stage interconnessi. Le cose, tuttavia, non sono così semplici: *Empire* potrebbe farvi pensare parimenti a *R-Type*, o *Ikaruga*, o a *Space Tripper* della stessa PomPom. E c'è molto di più che una semplice, golosa piroetta attraverso i classici: un'ispezione ravvicinata rivela che, ancora un a volta, *Mutant Storm* ha preso uno schema collaudato e l'ha lavorato in qualcosa di nuovo e distinto.

L'aggiunta più sorprendente è il nuovo sistema di combo, una soluzione à la Treasure che premia con punti bonus chi colpisce catene ininterrotte di specifici nemici. Semplice all'inizio, l'esca di 'beastie' del gioco originale diventa presto un branco confusionario di obiettivi diversi, in cui ogni colpo non andato a segno avvicina potenzialmente a un triste anticlimax. È una dinamica del tutto fresca per il gioco: livelli che all'inizio sembrano creati per febbricitanti maratone di sopravvivenza si rivelano intricati puzzle ad alto tasso di rischio.



Dimenticate la tendenza a morire ripetutamente in *Mutant Storm*. Tutte le vite vengono restituite tra i livelli, dunque non si rischia più di spezzare eccessivamente il gioco

Uno dei pochi Obiettivi che sembrano davvero tali, il Gran Maestro Cintura Nera, è una ricompensa stuzzicante che ritorna dal primo *Mutant Storm*

Poiché altera a un livello fondamentale il modo in cui il gioco è giocato, a volte il sistema di combo è quasi troppo rifinito, e la fredda strategia che implica riduce alcune delle stanze più frenetiche a sforzi di memoria, ed elimina alcune di quelle sudate improvvisate che rendevano il gioco originale così assuefante. Ma la vera abilità di PomPom si cela nel compromesso tra le meccaniche di gioco implementate con la mano di un chirurgo e un design visivo brillantemente pignolo.

E dalle animazioni delle porte a un limite di tempo inserito con cura per impedire di nascondersi all'infinito, ogni parte del gioco sprizza di pensieri e attenzioni. Ogni nuovo 'beastie' è una gioia da vedere e da studiare, e pochi altri nemici hanno il potere di inondare il giocatore con vero orrore mentre si fiondano brulicanti verso di lui.

Coraggiosamente diverso e allo stesso tempo rassicurante e familiare, *Mutant Storm Empire*, come *Space Giraffe*, incarna ogni cosa che XBLA ha promesso come piattaforma. Tra porting e aggiornamenti conservatori, è una voce sicura di sé, innovativa e fascinosamente alla deriva che mostra come PomPom abbia pochi problemi a scavarsi una propria nicchia bavosa e strisciante. **[8]**

Il sistema di combo dà una scarica vitale al multiplayer in una frenesia di rivalità agguerrita. Anche se è possibile sottrarre il bonus dell'avversario, eliminare con il giusto tempismo un obiettivo vitale è di gran lunga più soddisfacente

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

FORMATO: 360, MAC, PC, PS2, PS3, WII USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ACTIVISION SVILUPPO: ASPYR MEDIA (MAC, PC), NEVERSOFT (360, PS2, PS3), VICARIOUS VISIONS (Wii)

Axel Steel e la sua gang sono ancora tutti lì, anche se il personaggio femminile è stato indegnamente mercificato ad arte. Ma, se vi piacciono le spogliarelliste, andrà benissimo

Forse *Guitar Hero III* sarà stato anche offuscato nelle notizie da *Rock Band* ma questo non vuol dire che la sua qualità e il divertimento che riesce a regalare siano venuti meno. Il passaggio da Harmonix a Neversoft non lascia intravedere cuciture, ma aggiunge valore a uno schema rimasto pressoché invariato. Bisogna ancora premere tasti in sequenza su di una chitarra in plastica, e la sensazione di artificiale competenza è anche questa volta ricreata alla perfezione, sebbene certi brani, pur non pregiudicandone l'esperienza, siano decisamente ostici per un novizio.

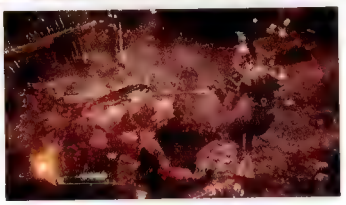
Sulle versioni in cui il gioco era già apparso si può riciclare la vecchia chitarra o decidere di acquistarne una nuova, mentre su PS3 e Wii la periferica fa il suo debutto con la comodità del wireless. Quello per Wii è il modello più particolare, con l'inclusione di uno slot per il Remote che però non aggiunge né toglie niente.

A livello di presentazione il gioco è più pacchiano che scanzonato come invece imporrebbe il genere musicale trattato, a tradire un 'fattore MTV' ancora troppo intrusivo. Questa sensazione è resa ancora più accentuata dalla fastidiosa presenza di pubblicità in-game, un pessimo costume al quale speriamo di non doverci mai abituare. Queste scelte discutibili non influiscono sulla tracklist, che pur avendo i suoi alti e bassi ha una qualità media superiore e meglio calibrata rispetto alla precedente versione: ci sono i Dragonforce, ma per fortuna ci sono anche i Muse. Le nuove sfide contro i boss funzionano a dovere, così come l'online, specie con l'aggiunta dei contenuti scaricabili, ovviamente tagliati nella versione Wii, che comunque mantiene la modalità multiplayer online delle altre, ma per la quale il voto va abbassato di un punto: speravamo che almeno il sonoro in stereo, nell'era HD, fosse dato per scontato, se non altro per un rhythm game. Ci sbagliavamo. **[8]**

L'animazione è stata significativamente migliorata da *Guitar Hero II*, con una sincronizzazione delle labbra adeguatamente rifinita. Su PS3 e 360 comunque, il pubblico rimane l'ammasso brutto e pixellato della versione PS2

BEOWULF

FORMATO: 360, PC, PSP, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: TIWAK



La maggior parte dei puzzle presenti consistono nell'uccidere un determinato numero di nemici, sfruttando i momenti morti per ostruire caverne o aprire cancelli

Beowulf è un'affascinante materia di studio: orgoglio e potere misti ad eroismo e istinti bestiali, un guerriero sovrumano capace di sfidare la morte ridendole in faccia. Il *Beowulf* di Ubisoft accentua queste caratteristiche con un gameplay basato sulla dicotomia tra eroismo e passioni, giudicando le azioni del giocatore in due modi opposti che andranno poi a influire sulla trama e rovinando in tal modo sia le tematiche del poema che il sistema di gioco, inadatto a questo approccio. *Beowulf* non è comunque un completo disastro, è semplicemente un classico gioco su licenza che fa capo a un genere quanto mai abusato e pregno di esempi illustri.

Il gameplay è attorno al combattimento violento, brutale e sanguinolento, che diventa quasi scioccante in modalità 'carnal rage', una sorta di berserk che può essere caricato sia autonomamente sia subendo dei danni e annienta qualunque nemico nel gioco, boss compresi. In questo stato Beowulf non fa distinzioni tra nemici ed alleati, massacrando indistintamente entrambi con funeste conseguenze sulla trama.

Al contrario, utilizzando il meno possibile questo potere risparmierete i vostri soldati, il che sarebbe in sé una ricompensa se non si rigenerassero comunque dopo ogni battaglia. Il rhythm game attraverso cui li si conduce in battaglia è relativamente breve, ma può diventare frustrante, soprattutto se si conta che senza di esso le loro abilità sono troppo limitate.

Dalle strane sessioni 'interattive' nella sala del trono all'acquisto degli oggetti per arrivare alla prima volta in cui si infila il pugno giù per la gola di un troll, *Beowulf* è un marasma quantomeno variegato. Ma pur non essendo esattamente un brutto gioco, difficilmente lo si potrebbe definire bello. **[5]**

Una volta agguantato un nemico si presentano diverse opzioni su schermo, ma molte animazioni si protraggono troppo a lungo, rendendo le mosse superflue

NEED FOR SPEED PROSTREET

FORMATO: 360, PC, PS2, PS3, PSP, DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: INTERNO

Per vincere le varie gare sarà necessario portare a termine diversi obiettivi. Sarà anche possibile continuare a giocare per 'dominare' ogni corsa e sbloccare diversi extra

Ci siamo così abituati all'uscita autunnale di *Need for Speed* che veder passare un anno senza trovare un nuovo titolo sugli scaffali ci sarebbe sembrato quantomeno strano. Anche se, bisogna ammetterlo, non avremmo considerato questa mancanza così imperdonabile.

ProStreet dal lato suo tenta la via del rinnovamento, barattando le corse clandestine a base di inseguimenti da poliziesco e sfide all'ultima sportellata con corse legalizzate e eventi sportivi più 'classici'. Così il giocatore, oramai abituatosi alle metropoli e alle gang di fuorilegge, si ritrova catapultato su piste d'atterraggio in disuso o circuiti realistici dove sfidarsi in classiche gare automobilistiche.

Inoltre le piste, il pubblico e la telecronaca sono realizzati in maniera pressoché perfetta, volti a creare un buon quadro d'insieme ew un'ottima atmosfera, rotta solo dalle invadenti schermate di caricamento.

Al di là di queste interruzioni, il gioco può continuare in due modi. Se si sta partecipando a una Drag Race è davvero difficile per il giocatore non farsi

Il danno alla vettura gioca un ruolo fondamentale durante le competizioni e comporta il rischio di dover apportare costose riparazioni o addirittura di finire fuori gara, fornendo un livello di pressione abbastanza verosimile

risucchiare dall'intensità del momento: si tratta infatti di gare divertenti, emozionanti, che racchiudono in sé tutto quel che di buono c'è in un brand come *Need for Speed*.

Se invece si sta partecipando ad una qualsiasi altra gara, allora il discorso è esattamente opposto. Persino a livello 'King', il più difficile selezionabile, è troppo semplice finire una corsa, anche per via dei settaggi automatici delle auto, degli aiuti per la guida, della scelta, ancora una volta, di un gameplay estremamente incentrato sull'arcade. E se a tutto questo si aggiunge una pessima IA, ciò che rimane non è affatto una combinazione vincente.

Cosa potrà spingere dunque a continuare a giocare? La struttura e il senso di progressione sono ben implementati, e modalità come le Sector Shootout, dove si compete per ottenere il miglior tempo su quattro diversi segmenti di tracciato accumulando al contempo più punti degli altri piloti, sono relativamente accattivanti.

Dopo poche partite, però, anche queste modalità fanno perdere interesse al giocatore, che si annoierà di *ProStreet* estraendolo dalla console per dedicarsi ad alternative di ben altro spessore. **[6]**

Dallo sprint alle battaglie, il primo Burnout prodotto da EA ha visto Criterion strappare il suo stesso codice della strada

In tutti i giochi di corse l'obiettivo finale è guidare bene. In *Burnout 3: Takedown*, invece, bisogna guidare male. Anzi, guidare male, ma bene. Confusi? Provate a farlo a 255 chilometri orari.

È a quelle velocità che gran parte degli altri racing raggiungono la 'zona': il bordo pista e il lens flare restano indietro, i dettagli scompaiono nel nulla, e la riga divisoria della strada, quel nastro argenteo a malapena scorto, trascina istintivamente il giocatore in avanti.

Entri in quel nemico che sta tentando di farci collidere con un capanno. Siamo nel territorio del 'sangue sul volante', ci troviamo in un gioco in cui il combattimento è importante tanto quanto le curve della strada, in cui gli avversari contano tanto quanto il guidare. Non c'è una 'zona' perché essa è competenza di altri titoli più educati, degli *OutRun* e dei *Ridge Racer*, dove le auto degli avversari non sono che ostacoli da superare sulla via del traguardo. In *Takedown* non si hanno semplici avversari,

In Takedown non si hanno semplici avversari, ma veri e propri nemici più che propensi a contrattaccare, spesso con una cattiveria sorprendentemente umana

In *Takedown* non troverete niente del genere. In nessun momento il primo piano scompare per lasciar spazio all'orizzonte. Non c'è scappatoia dal qui e dall'ora, nessun modo per fuggire dalla concentrazione assoluta richiesta in ogni secondo. E il più delle volte non c'è nemmeno alcuna riga sulla strada.

Al loro posto c'è il massacro: brutale e deflagrante, una serie di vittorie esilaranti e fallimenti disperati che ci strappano via per sempre da quei piani cristallini sulla negoziazione migliore della curva successiva, scaraventandoci nel presente e ma veri e propri nemici più che propensi a contrattaccare, spesso con una cattiveria sorprendentemente umana. E così, quando l'"antiguida' di *Takedown* si manifesta, non spinge verso l'interiorità, verso l'istinto irriflessivo, ma verso una ribollente alchimia di violenza estemporanea.

La violenza nei giochi d'auto non è cosa nuova, ma c'era sempre stato bisogno di mitragliatrici e lanciarazzi montati sulla carrozzeria per trarne un senso. In quel genere di giochi, le piste si trasformavano inevitabilmente in arene, e i risultati si

TIME EXTEND

BURNOUT 3: TAKEDOWN

FORMATO **PS2, XBOX**
PUBLISHER **EA**
SVILUPPO **CRITERION GAMES**
ORIGINE **UK**
ANNO DI USCITA **2004**

RADIO VOLGARITÀ

I fan preoccupati che EA ammaccasse gli angoli morti di Criterion hanno trovato il modo di restare disgustati grazie all'inclusione di Crash FM, una falsa stazione radio vivamente sgradevole che si insinua nei silenzi di *Takedown* un po' troppo di frequente. La sua usuale selezione di classici e pernacchie viene mandata in onda da un certo DJ Striker, che blatera vacuità alla velocità del suono con un tono finto amichevole il quale suggerisce che qualche nanosecondo più tardi vi inviterà al più brutto rave della storia dell'universo. Fortunatamente, non se ne trova traccia nell'Impact Time.

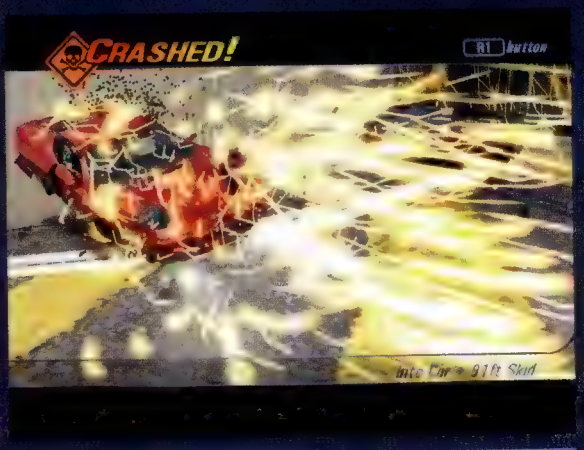
traducevano spesso in fangosi compromessi, in 'demolition derby' che parevano non aver mai ben chiaro che strada prendere. La fusione di corse tradizionali e combattimento di *Takedown* era dunque in un certo qual modo una rivoluzione, che ampliava il genere racing senza diluirlo inutilmente. Un gran risultato se si considera che *Takedown* era il terzo capitolo di una serie dalla cadenza quasi annuale. Benché certi titoli recenti suggeriscano che ciò non sia più vero, la legge del ritorno in decrescendo afferma ancora che con la terza iterazione di una serie essa sarà ormai prosciugata e trita, i giorni dell'iconoclastia e dell'innovazione un lontano ricordo (sempre che non si parli di Mario o Master Chief). Quando una serie arriva a questa età, spesso il design diventa questione di trascinarsi avanti a passo di lumaca, rimasticando vecchie idee e assicurandosi che qualche minuscolo e inconsistente elemento rimanga inesplorato per giustificare l'arrivo dello zombie narcolettico che sarà l'inevitabile quarto capitolo. Si sommi tale regola alla controversa nuova partnership con EA, che portò i fan a temere che la loro serie preferita sarebbe stata sepolta dai *Trax* e dai *Tiger Woods*, e *Takedown* sembrerà davvero niente di meno che un miracolo. Cosa accadde?

Non si trattava solo dei Takedown stessi. L'abilità di gettare le altre auto fuori strada alzava indubbiamente la pressione, ma da sola non poteva farcela. La chiave di tutto, stranamente, è la generosità del gioco. Non la generosità che viene solitamente data in pasto ai giocatori, beninteso. Invece dell'approccio 'più piste e più auto' della gran parte dei sequel di giochi di corse, *Takedown* non aveva paura di giocare con le regole sottintese nel cuore del gioco per renderle più permissive. Invece di riverniciare le portiere e aggiungere un portabicchieri nell'abitacolo, apre il cofano e comincia a pasticciare con il motore di *Burnout*. E laddove le modifiche erano spesso semplici, ebbero l'effetto di alterare il gioco in modo essenziale.

Il primo Takedown, la sorpresa di vedere un rivale non solo relegato al secondo posto ma addirittura ridotto in pezzi contro un palo o un camion di passaggio, non si scorda mai

Il punto focale dell'attacco, quello che tanti sviluppatori ha distrutto negli anni, era il drastico riassestamento del sistema di rischi e ricompense. Questi due elementi stanno al centro di ogni gioco, dal Go all'ultimo videogame in uscita, e in un certo senso è tutto ciò per cui i giochi stessi esistono, dunque si tratta di un'area che è pericoloso andare a toccare in quanto si tratta di un sistema di relazioni più che di una meccanica, con tutta la volatile imprevedibilità che tale termine suggerisce. I primi *Burnout* dimostrarono di operare con cauta abilità in questo settore, il concetto centrale essendo che quanto più a lungo si correvano dei rischi, tanto più si sarebbe riempita la barra del boost, che arrivata al massimo avrebbe permesso una breve esplosione di velocità. Una grande ricompensa, che però arrivava solo dopo aver corso enormi rischi.

Takedown prese questo delicato equilibrio e lo mise nel frullatore, chiedendosi e chiedendo cosa sarebbe successo rendendo quasi ogni cosa del gioco fonte di ricompensa. Questo significava in primo luogo dare accesso immediato alla barra dello sprint non appena iniziato a riempirla. La barra stessa non era più un tranquillo blocco di colore ma una traccia fiammeggiante in costante aumento. Un simile atteggiamento caratteriale sarebbe stato più adatto in Hell's Angels che in un videogioco, ma in *Takedown* evidenziava lo spirito libero che permeava genuinamente il suo gameplay. Dopo aver punzecchiato spietatamente i giocatori nei primi due



Il mondo di *Burnout* è sempre stato scevro della presenza umana: nessun pedone ne attraversa le strade, e i tavoli dei ristoranti che fiancheggiano le vie esistono solo per finire sotto le nostre ruote

episodi, *Takedown* concedeva tutto subito. La perdita del fattore strategico veniva più che compensata dall'accesso immediato al parapiglia più totale, chiaro segno di un gioco che si dedicava molto più alla sensazione che alla pianificazione. Un cambiamento rinfrescante e sbalorditivo i cui effetti si fanno sentire lungo tutto il gioco.

Altra generosità si esprimeva nella forma dell'Aftertouch. Se col boost Criterion aveva stabilito che ottenere dei poteri non era divertente tanto quanto usarli, l'Aftertouch (abilità, una volta schiantatisi contro un ostacolo, di entrare in slow motion per portare il proprio rottame sulla strada delle altre auto) dimostra una capacità di pensiero altrettanto limpida. L'opzione prende i momenti in cui solitamente ci si sente più impotenti e li trasforma in qualcosa di eccitante e anche tattico. Nella modalità Crash, esperimento di *Burnout 2* da cui molte delle idee di *Takedown* hanno preso forma, l'Aftertouch diventa una vera rivoluzione, con il vero gioco che inizia esattamente nel momento in cui precedentemente era finito.

L'Aftertouch prende i momenti in cui solitamente ci si sente più impotenti e li trasforma in qualcosa di eccitante e anche tattico

In tutto il suo lavoro Criterion ha mostrato una determinazione d'acciaio nello spogliare il gameplay di tutto ciò che non consentisse una gratificazione istantanea, dalla partenza direttamente a 50 Km/h al modo in cui gli Aftertouch Takedown permettono di conservare la barra accumulata al successivo respawn. Forse questo è il motivo per cui *Takedown* faticò a conquistarsi fan tra gli amanti del racing puro, che rinfacciarono a Criterion il rifiuto di includere il bastone oltre alla carota, cosa che invece molti videro come una mossa che rendeva gli errori fonte di divertimento oltre che d'apprendimento.

Ciò non significa che *Takedown* sia una passeggiata. Chi avesse voluto sudare poteva rivolgersi senza indugio all'elaborata operazione dello sbloccaggio di materiali. Senza contare, ovviamente, l'IA, calibrata a livelli ferocemente competitivi: aggressiva, spietata e, sopra ogni cosa, altamente focalizzata e personale nei suoi attacchi. Le nuove ricompense su cui Criterion era stata tanto irremovibile comportavano comunque nuovi rischi: Takedown, boost e Aftertouch davano un senso di potere, ma avrebbero potuto rendere il gioco troppo facile, dunque l'IA fu potenziata non solo per bilanciare i cambiamenti, ma per farli emergere.

Fu questo nuovissimo gioco di equilibri a creare i massacri caratteristici di *Takedown*, quel caos che si scatena lesto e che definisce ogni corsa. È questo che trasforma ogni giro in una serie mai uguale a se stessa di scene portanti e che ha fatto della nuova modalità Road Rage la star dello show.

Nel contesto della serie, *Takedown* si pone in un momento cardine: la parte più puramente 'racing' dei primi due giochi era stata alterata, certo, ma era ancora presente tanto quanto l'aspetto del combattimento che avrebbe caratterizzato in modo crescente il titolo successivo. È strano che un gioco creato su un progetto tanto improntato al caos risulti così bilanciato, ma come dimostrato da *Revenge* e più tardi da *Dominator*, portare la serie troppo in là in entrambe le direzioni avrebbe minato e diluito molti dei conseguimenti di *Takedown*. Il controllo del traffico di *Revenge* poteva rivelarsi fin troppo inebriante, e *Dominator* sembra un passo indietro per una serie che fino a quel momento si era dimostrata tanto sicura di sé.

E dopo che le fiamme si sono estinte, gli scontri si sono fermati e le scintille hanno smesso di volare, resta comunque qualcosa che distingue *Takedown* dalla massa. È la fiducia di Criterion in se stessa e nella propria creatura, la sua libertà nello sperimentare con gli elementi più fondanti del gioco, prendendo idee soltanto mezzo suggerite nelle modalità collaterali di un titolo e promuovendole a caratteristiche principali nel successivo. Non è un semplice giocare con i dettagli minori, cambiando il colore della schermata del titolo o inserendo una nuova classe di veicoli. È una sperimentazione coraggiosa e creativa, di quelle che possono finire sia in tragedia che in trionfo. Pochi giochi riescono a distinguersi dai loro predecessori restando allo stesso tempo così intimamente legati a essi. Pochi giochi che cambiano le carte in tavola in modo simile riescono a restare tanto solidi. E pochi giochi danno la sensazione di poter quasi ascoltare, sotto le esplosioni e le derapate, i pensieri degli sviluppatori.

LAGOUT

Le modalità online di *Takedown*, presenti sia su Xbox che su PS2, erano una piacevole aggiunta, ma ben lungi dall'essere una svolta epocale. Entrambe le versioni erano a pesante rischio di lag, con la scomparsa e l'improvvisa ricomparsa 'alla Quantum Leap' delle auto e lo spargimento arbitrario di coni stradali sull'asfalto. Più ancora, l'edizione Live soffriva, ovviamente, del fatto che tutti erano più interessati a giocare *Halo 2*. Fu compito di *Revenge*, con il suo sistema di rivalità a infiammare la competizione, mettere le cose a posto, mentre *Burnout Paradise* suggerisce la presenza di altri ampi cambiamenti, cosa a cui i fan dovrebbero essere ormai abituati.

L'IA elastica viene applicata sensibilmente, assicurando che non ci si trovi mai a corto di avversari con cui schiantarsi ma anche che non si venga ingiustamente defenestrati sulla linea del traguardo da un rivale già sonoramente sconfitto

THE MAKING OF...
PEGGLE

La bella di notte del casual gaming fa la corte anche al mercato hardcore. E il tutto grazie alla dipendenza da pachinko

FORMATO: **PC** PUBLISHER: **POPCAP GAMES** SVILUPPO: **INTERNO** ORIGINE: **USA** ANNO DI USCITA: **2007**

L'ossessione giapponese per il pachinko, curioso parente del flipper, potrà sembrare senza senso alla maggior parte degli occidentali. Etichettate come una curiosità per turisti, queste rumorose macchine possono risultare profondamente aliene, imperscrutabili sia nella forma che nella funzione, contenendo in sè poco delle regole, dei rischi e delle dinamiche dei tradizionali videogame. Lo stesso potrebbe essere detto di *Peggle*, un gioco che vede la vittoria dei giocatori come frutto di un curioso mix tra fortuna e strategia.

Non è un paragone azzardato, come ci spiega lo stesso **Sukhbir Sidhu**, product manager e responsabile dello studio PopCap. "Giocai una partita di pachinko alla fine degli anni '90 e ne fui stregato. Come risultato decisi di voler creare un videogame basato su schemi simili che desse emozioni paragonabili. Il problema era che il pachinko è basato unicamente sulla fortuna e questo principio non funziona bene in un videogioco. Per questo misi l'idea nel cassetto, fino a quando non arrivai a PopCap e vidi l'engine 2D creato da Brian Rothstein, uno dei programmatori: era davvero perfetto per quel tipo di gioco e la lampadina si riaccese".

Nei primi cinque mesi di sviluppo Sidhu e Rothstein lavorarono da soli sul gioco. Successivamente, nel giro dei due anni di sviluppo del progetto, entrarono nel team anche Walter Wilson, Marcia Broderick e infine un secondo programmatore, Eric Tams. Il co-fondatore **John Vechey** ci illustra come la politica del lavoro di PopCap, basata su deadline flessibili e uno sviluppo dinamico, abbia aiutato in maniera decisiva la creazione di *Peggle*: "PopCap pubblica un gioco solamente quando questo è pronto. Per assurdo, se un gioco non raggiunge uno status 'definitivo', non verrà mai pubblicato; la mancanza di scadenze fisse è quindi necessaria per mantenere il nostro standard di qualità. E se ad un primo sguardo questa può sembrare una situazione idilliaca, senza un termine predefinito risulta invece molto più difficile creare dei videogiochi. In una situazione del genere si continua infatti a rivedere costantemente le proprie idee, cercando di aggiungere qualche particolare: non si può mai dire di aver veramente finito".

> "PopCap pubblica un gioco solamente quando è pronto. Può sembrare una situazione idilliaca, ma senza una deadline è molto più difficile sviluppare"

Sidhu aveva precedentemente lavorato ad altre produzioni interne di PopCat fra cui *AstroPop*, *Insaniquarium* e *Typer Shark*, oltre ad aver partecipato ad altri titoli della compagnia. Con l'incoraggiamento del co-fondatore di PopCap John Vechney, cominciò a pensare ad un progetto che fosse un mix tra il pachinko e il classico di Atari *Breakout*. "Il design del gioco avrebbe potuto prendere numerose strade, dunque la grande sfida iniziale fu concentrare il tutto in un meccanismo semplice ma divertente. Ci volle un po' di tempo, ma eravamo pronti ad affrontare ogni difficoltà.

"All'inizio i livelli che creavamo erano troppo veloci, mutuando il meccanismo tipico del pachinko che prevede il lancio continuo delle palline, o troppo impegnativi. Così abbiamo cominciato a semplificare il tutto. Brian

Fra i nomi dei dieci personaggi interpretabili ve ne sono alcuni memorabili come Bjorn l'Unicorno, Jimmy Lightning il Castoro e Lord Cinderbottom il Dragone

CACCIATORE DI UNICORNI

Come racconta Vechey, la prima versione del gioco non prevedeva né i bizzarri personaggi, né i colori psichedelici, né il senso dell'umorismo presente poi nella release finale. "Originalmente avevamo pensato di utilizzare un solo personaggio e di usare un peg diverso per ogni power up; contemporaneamente ci dannavamo per trovare un filo conduttore che potesse tenere insieme tutto il gioco. L'idea della metafora della scuola di kung fu arrivò dopo alcune birre al pub. Era perfetta per il gameplay, visto che era possibile imparare tantissime strategie diverse e affinare le proprie abilità per diventare alla fine Maestro. Anche lo studio dei personaggi e il loro legame con i power up che avevamo scelto ci portò via un po' di tempo, ma grazie ai ritratti 'vivi' creati da Walter Wilson fu facile costruire diverse storie per ognuno di loro. Alla fine scartammo parecchio lavoro di background, perché ritenevamo che interrompesse il ritmo del gioco. Molto dello humour che si trova nel gioco proviene dal tema e dai personaggi che abbiamo scelto: sarebbe stato difficile non usare un approccio leggero".

creò un livello con 100 croci rotanti che dovevano tutte essere colpite con la pallina. Sembrava essere la direzione giusta, il gioco era davvero divertente, longevo e assuefante, ma alla fine era ancora troppo frustrante. Nelle settimane successive questa idea fu rielaborata, sfociando poi nella creazione dei 'peg', concettualmente simili ai respingenti rotondi del flipper. Grazie ai peg era possibile ottenere rimbalzi più prevedibili e il tutto funzionava così bene che decidemmo di utilizzare una serie di peg arancioni, disposti in maniera casuale, per bilanciare meglio i vari livelli e diminuire la frustrazione nel non riuscire a colpire l'ultimo bersaglio".

[illegible] lavoravano ad [illegible] elementi nuovi da implementare. Sembravano cadere in [illegible] lavoravano a diverse idee per un paio di mesi e alla fine mostravano agli altri tantissimi cambiamenti. Tutto ciò risultava però frustrante in quel momento del progetto e pochi credevano che avrebbe portato a qualcosa di buono: mettevi anima e cuore in quel lavoro, ma non c'era mai una soluzione definitiva e tutti avevano continuamente qualche idea propria, ottima o pessima che fosse".

Dopo che fu creata una base solida su cui lavorare e il resto dello studio si mise all'opera, *Peggle* venne completato velocemente. "Tecnicamente avremmo potuto mettere in commercio *Peggle* un anno prima, ma decidemmo di lavorare ancora sull'impianto audio e sugli sfondi disegnati a mano". Uno degli elementi che beneficiarono considerevolmente del tempo supplementare è diventato poi uno dei suoi momenti più caratteristici. La modalità Extreme Fever, un assordante momento stile 'jackpot', esplode pochi secondi prima che la pallina del giocatore colpisca l'ultimo peg arancione per terminare il livello. È qualcosa di spettacolare per un puzzle game: l'Inno alla Gioia di Beethoven monta in crescendo, mentre la camera zooma sugli ultimi millimetri della traiettoria della pallina riprendendo il tutto in slow motion. "Abbiamo visto un sacco di gente fare letteralmente i salti di gioia quando riusciva a concludere un livello: inizialmente immaginavo qualcosa di simile ai suoni e alle immagini esagerati che avevo visto nei pachinko, che pur essendo assurdi erano fonte di grande felicità.

"Essendo importante non distrarre il giocatore dall'osservare il proprio tiro, l'unico momento per catapultarlo in un'atmosfera stravagante stile pachinko era la fine

del livello. All'inizio eravamo partiti solo con le parole EXTREME FEVER scritte a caratteri cubitali, successivamente Brian aggiunse l'Inno alla Gioia. Lo scopo iniziale era di inserire elementi simili unicamente in un'ottica scherzosa, come dei placeholder per la versione definitiva, ma la gente che provava il gioco sembrava apprezzarli e quindi aggiungemmo sempre più particolari simili durante lo sviluppo. Proprio quando si pensava di essere arrivati al limite, avevamo già inventato qualcos'altro".

Il gioco è finito per diventare uno dei pochi casual game capaci di penetrare in profondità la coscienza degli hardcore gamer. Nonostante ciò, le sue dinamiche hanno attratto le critiche di chi sostiene che non sia nient'altro che un gioco di fortuna. Sidhu ribatte: "La fortuna gioca sicuramente una parte rilevante nel fascino di *Peggle*, ma non è la sua pietra angolare: c'è molta profondità nel suo gameplay e non è così facile padroneggiarlo. Infatti,

"Aggiungevamo cose sempre più pazzesche. Proprio quando si pensava di essere arrivati al limite, avevamo già inventato qualcos'altro"

All'inizio dello sviluppo di *Peggle*, pochi all'interno della compagnia credevano nell'idea di Sidhu. "Una volta che il progetto fu messo in cantiere, ci furono numerose verifiche da parte degli altri componenti dello studio; nel gioco l'unica interazione che il giocatore compie consiste infatti nel mirare la pallina, cliccare per lanciarla e guardare gli effetti del proprio tiro; ad alcuni questa cosa non piaceva e abbiamo dovuto lottare per non cambiarla, soprassedendo alle richieste di inserire più azione. Per allora, comunque, eravamo abbastanza fiduciosi nella nostra visione del gioco da non essere tentati di modificarla".

Vechey concorda: "*Peggle* fu il frutto di un processo creativo

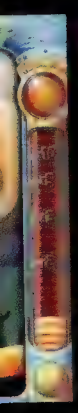
Quando tutti i peg arancioni sono stati eliminati, nel canale in fondo allo schermo appaiono cinque slot bonus che regalano 10.000, 50.000 o 100.000 punti; se il giocatore è però riuscito a prendere tutti i peg, gli slot valgono tutti il punteggio massimo

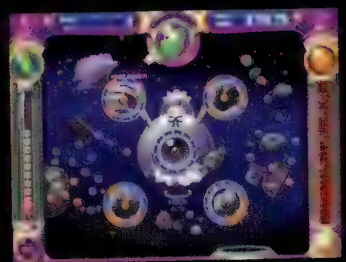
progredendo nel gioco nella modalità Adventure, i livelli diventano sempre più difficili e richiedono abilità, precisione, capacità strategica e una gestione accorta dei tempi. La modalità Mastering Adventure prepara i giocatori alla modalità Challenge: 75 minigiochi, tutti varianti del gameplay di base. Alcuni di questi richiedono di saper scegliere il giusto power up, o il momento in cui lanciare la pallina in modo da ottenere un rimbalzo nel canestro del free ball, o di guadagnare punti extra con tiri particolari. Mi piacerebbe che i critici completassero le sfide di *Peggle* per poi vedere se lo riterranno ancora un gioco di fortuna!".

All'inizio il gioco vendette davvero poco. Molti casual game hanno un boom di vendite nelle prime settimane, ma dopo tre mesi praticamente non vendono più. *Peggle* di contro non ha avuto un gran volume di acquisti iniziale, ma ha ottenuto qualcosa che pochi casual game possono vantare: continuare a vendere a volumi crescenti. Un fattore cruciale del suo successo è stata la pubblicità fatta da Valve, lo sviluppatore di *Half Life*. Sidhu ci spiega: "Uno dei nostri programmatori, Eric Tams, ha degli amici in Valve e aveva sentito dire che *Peggle* furoreggiava nei loro uffici. Ricevevamo anche delle mail dagli stessi dipendenti Valve che ci imploravano di suggerir loro come superare i livelli più difficili. Contemporaneamente voci di corridoio dicevano che sebbene ci fossero un sacco di hardcore gamer che provavano il gioco, ce n'erano anche molti che affermavano che non avrebbero mai giocato a un gioco con arcobaleni e unicorni".

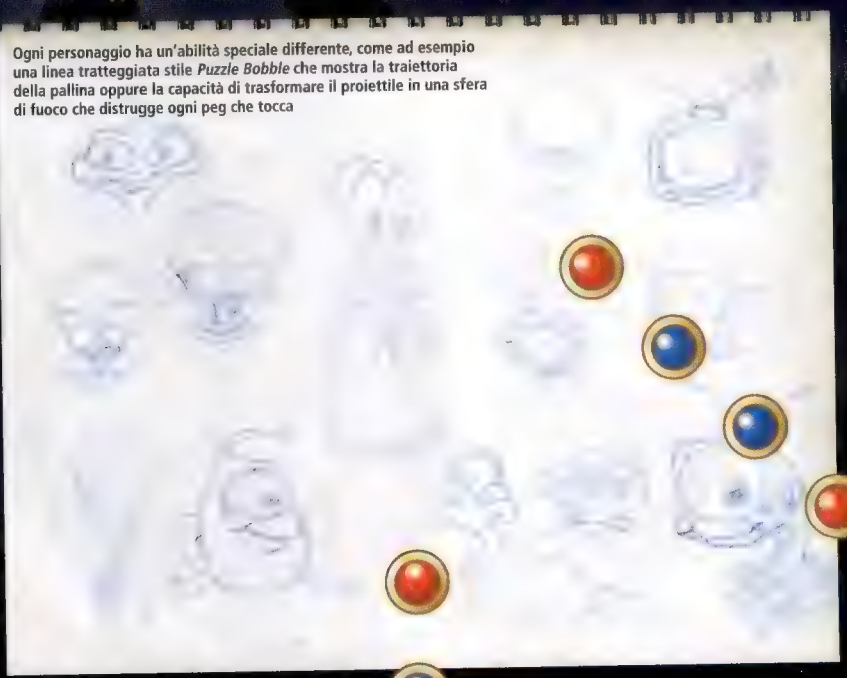
"Valve è stata un grande partner per PopCap e ha fatto un sacco di promozione a *Peggle* semplicemente perché amavano il gioco. Pensavamo che fosse una cosa davvero fantastica e credevamo veramente che se i giocatori fossero riusciti ad andare al di là delle apparenze, molti lo avrebbero apprezzato. Proponemmo quindi una versione speciale gratuita per gli utenti di Steam e, immaginando che nessuno avrebbe potuto resistere a un gioco con un unicorno armato fino ai denti, usammo i nostri personaggi assieme al materiale di *Half-Life 2*. A Valve l'idea piacque molto, ci diedero una miriade di immagini e di suoni e così ci aiutarono a portare *Peggle* a tutti quelli che non lo avevano mai giocato".

Con una base di utenza così ampia, i filmati dei colpi migliori si diffusero a macchia d'olio, principalmente grazie all'ingegnosa opzione per registrare clip da inviare via mail direttamente dall'interno del gioco. "Abbiamo ricevuto alcuni replay di notevoli tiri da più di un milione di punti", dice Sidhu. "Un giorno ci arrivò addirittura un incredibile record di 4,2 milioni di punti. Mi piace il modo in cui il gioco riesce a combinare abilità e fortuna. Una delle cose più belle di *Peggle* è che, preso un livello a caso, vi sono molte strategie differenti per vincere e la situazione stessa può cambiare da un tiro all'altro se la disposizione dei peg varia. Più livelli si giocano, più si diventa abili e nessuna partita è mai uguale a quella precedente".





Se l'obiettivo del gioco è eliminare i peg arancioni. Colpendo quelli blu si guadagnano punti bonus, mentre centrando quelli verdi si attivano dei power up specifici per il personaggio. C'è anche un'opzione per i giocatori daltonici che permette loro di giocare aggiungendo dei simboli sopra ogni tipo di peg e rendendoli così riconoscibili



Ogni personaggio ha un'abilità speciale differente, come ad esempio una linea tratteggiata stile *Puzzle Bobble* che mostra la traiettoria della pallina oppure la capacità di trasformare il proiettile in una sfera di fuoco che distrugge ogni peg che tocca

ALLENARSI CON I CLASSICI

Peggle utilizza diversi temi musicali classici, dalla Toccata di Bach alla Suite Peer Gynt di Grieg; sebbene sia una scelta inusuale per la colonna sonora di un videogioco, lo è ancora di più considerando la natura 'casual' del caso in esame. Nonostante ciò, questa scelta si integra alla perfezione al gioco, come spiega Sidhu: "L'Inno alla Gioia era stato inserito inizialmente come indicatore provvisorio", spiega Sidhu, "ma a un certo punto abbiamo capito che era perfetto. Sia Brian che io siamo appassionati di musica classica e considerato quanto quei pezzi fossero evocativo ci è sembrato naturale utilizzarli".

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Venom Games (parte di 2K Games)

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** Marzo 2003

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 30

■ **FIGURE CHIAVE:** Peter Johnson, capo studio

■ **SITO:** www.venomgames.co.uk

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
Rocky Legends (PS2/Xbox, Ubisoft),
Prey (versione Xbox 360, 2K Games)

Il porting 360 di Prey [illegible], ma il gioco attualmente non annunciato [illegible] next-gen.

■ **LOCALITÀ:**
Newcastle
Upon Tyne

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Un gioco di lotta, più altri progetti che verranno presto annunciati

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Venom Games è l'unico studio di sviluppo di 2K Games completamente inglese, diventato parte del gruppo Take Two nel 2005. Abbiamo passato gli ultimi anni sviluppando una tecnologia interna con cui realizzare i nostri giochi next-gen, e questo ci ripagherà il prossimo anno con il lancio del nostro primo gioco basato su di essa, che speriamo apporterà nuove idee al genere sportivo.

"Siamo una piccola compagnia con grandi idee, e questo fa sì che ognuno nello studio abbia il suo ruolo di vitale importanza nel fare di ogni gioco un successo, cosa che sta diventando sempre più rara nell'attuale scena dello sviluppo. Essere posseduti da un publisher dà sicurezza e stabilità, e talvolta opportunità sorprendenti come la versione 360 di *Prey*, che è stata curata interamente dallo studio, e avere la nostra piccola parte in alcuni dei titoli ad alto profilo della recente lineup di 2K come *BioShock*."

Il capo dello studio Peter Johnson crea giochi dal 1982.

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** University of Teesside

■ **NUMERO DI STUDENTI:** [illegible]

■ **SITO:** www.tees.ac.uk

■ **CONTATTI:** [illegible] +44(0)1642 342000

All'apertura dell'edificio Olympia dell'università, Tony Blair ha detto di Teesside che "si sta guadagnando una reputazione sempre maggiore come università con degli standard"

■ **FIGURE CHIAVE**

Paul Docherty, capo sezione giochi e animazione; Keith Ditchburn, coordinatore programmazione giochi; Mike Holton, professore senior in game design; Gabriel Kent, professore senior in games art; Heather Williams, professore senior in games art; Martin Kane, professore senior in programmazione giochi; David Boyes, professore senior in programmazione giochi.

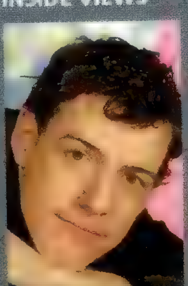
■ **STUDENTI CHIAVE**

Dean Wilson, senior level designer, Eidos; Ken Roberts e Steve [illegible], designer, Midway; Chris Brooker, artista, Volition (una divisione di THQ Games); Chris Hussey, artista, Blitz Games.

■ **LOCALITÀ:**
Middlesbrough

■ **OFFERTA DIDATTICA:**
- BA (Hons)
  - Computer Games Art
- BA (Hons)
  - Computer Games Design
- BSc (Hons)
  - Computer Games Programming
- BSc (Hons)
  - Computer Games Science

■ **INSIDE VIEWS**



Steve Kay: BA (Hons) Computer Games Design

"L'università è grandiosa, decisamente incoraggerei chiunque a studiare qui. Essere circondati da una forte presenza di designer e animatori può ispirarti davvero.

"Ho scelto questo corso perché offriva una varietà di moduli, piuttosto che essere rivolto ad una sola area in particolare. La struttura del corso era molto ben pensata, ci ha permesso di basare i corsi di laurea intorno ai nostri desideri personali. Inoltre a Teesside sembrava perfetto per quello che volevo fare, e l'università aveva una buona reputazione per le moderne strutture IT. Con corsi come Giochi e Animazione questa tecnologia è essenziale, quindi è stato grandioso poterla accedere."

Kazuko Uchida: BA (Hons) Creative Visualisation

"Ho scelto di studiare a Teesside perché il corso sembrava interessante, con giochi, animazione e multimedia allo stesso tempo. Sono una giocatrice molto attiva ma ero consapevole che tanti giochi sono creati da un punto di vista maschile. Per il mio progetto di fine anno ho [illegible] un videogioco per donne. Adesso ho vinto uno dei DigitalCity Fellowship dell'università e sto lavorando per finalizzare il mio progetto agli standard dell'industria. Sarei felice nel vedere il gioco pubblicato."

"Le strutture all'università sono fantastiche, come un castello pieno di tesori! I servizi sono eccellenti e le persone sono molto disponibili."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Sui generis

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Se c'è un terreno sterile per la discussione videoludica, questo riguarda la catalogazione in generi. Intendiamoci, sono state scritte più righe su questo argomento che su tanti altri che il sottoscritto, a propria discrezione, ritiene di maggiore pregnanza, ma proprio perché ogni autore alla fine propone una propria classificazione (e il qui presente ebbe l'ardire di commettere lo stesso errore in gioventù), significa che è sbagliato il principio di classificazione stesso. Se è vero che per un game designer è importante, ai fini di persuasione dell'editore che finanzia, riuscire a inquadrare la propria idea in un genere dai riferimenti precisi, molto spesso, poi, il reparto marketing, per aggredire il mercato, inventa neologismi del tipo "il primo steam punk sci-fi survival horror GdR FPS". E se questo vi fa venire in mente *BioShock*, vi giuro che è solo un caso.

La varietà, la complessità e la continua ibridazione fra meccaniche di gioco differenti, piuttosto che istigare a compiere sforzi sovrumani per classificare l'inclassificabile, dovrebbe spingere invece alla ricerca delle singole unità ludiche fondamentali: i mattoni stessi del divertimento.

Gli oggetti e le loro proprietà

Abbiamo già visto come, dalle origini a oggi, il modello di interattività con le immagini che compaiono sullo schermo non si sia poi evoluto profondamente: si può evitare un oggetto, respingerlo da qualche parte o colpirlo (anche dalla distanza) per eliminarlo dallo schermo oppure raccoglierlo per usarlo in futuro (magari insieme a un altro oggetto) o migliorare il punteggio.

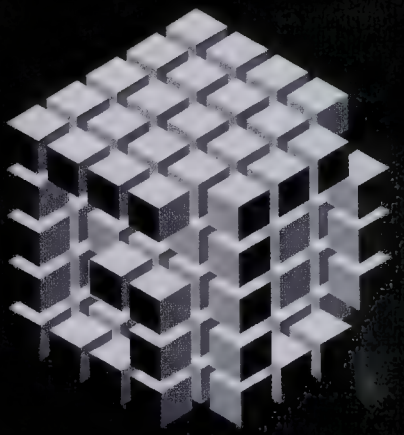
Anche le classi di oggetti, a dire il vero, si possono contare sulle dita di una mano: abbiamo quelli che hanno la funzione di chiavi (permettendo il passaggio di un livello o il superamento di un preciso ostacolo), quelli per ripristinare l'energia, armi e munizioni per eliminare gli avversari, oggetti bonus (power up, smart bomb o semplici moltiplicatori di punteggio) e oggetti 'malus' (trappole e proiettili vaganti).

Ovviamente, perché questo semplice insieme di oggetti e operazioni si presenti in maniera allettante, occorre, oltre a un contesto di gioco interessante, un'ancor più interessante impalcatura ludica, in altri termini definita giocabilità. Ci siamo soffermati sull'importanza di un coerente sistema di regole e sanzioni ma, per poter dare la sensazione di essere davvero divertente, un buon videogioco deve presentare anche una certa imprevedibilità, offrendo quindi l'illusione di poter essere battuto compiendo l'inaspettato. Tutto questo riguarda, in termini più ampi, la strategia di gioco.

Linee d'azione

Per fare in modo che il giocatore sia incentivato ad adottare una strategia di tipo adattivo (ovvero relativa al contesto e in continua evoluzione), ogni linea d'azione deve comportare vantaggi e relativi svantaggi, di modo che ogni decisione presa dal giocatore sia conseguenza di quella precedente e non il frutto completo di una pianificazione a priori. Uno dei problemi principali nella realizzazione di un videogioco riguarda infatti la strategia dominante, cioè l'adozione di una linea d'azione che prevede una successione di scelte sempre utili che rende vano l'impiego di una scelta alternativa. Il metodo più semplice per evitare che il giocatore si adagi su una strategia dominante consiste nel porre l'enfasi sulle relazioni intransitive del tipo carta/sasso/forbice, che garantiscono un equilibrio sempre dinamico fra le parti (per esempio, in *Tekken*: il colpo batte la presa che batte la parata che batte il colpo...).

Nel momento in cui, invece, esiste una relazione transitiva tra gli oggetti (per esempio l'impiego di un medipack grande è sempre più vantaggioso rispetto a quello di un medipack piccolo), il bravo game designer avrà l'accortezza di inserire i cosiddetti 'costi ombra' che implicano comunque l'adozione di una linea di pensiero a lungo termine da parte del giocatore (i medipack grandi sono più rari, quindi è meglio conservarli per le occasioni in cui serviranno davvero).



Obiettivi primari e secondari

Nel momento in cui ci troviamo a dover definire invece l'ambito di applicazione di una strategia, possiamo ricorrere a una classificazione degli obiettivi primari (correlati al raggiungimento della condizione di vittoria) e secondari (che servono a frammentare l'interazione e aumentare la complessità). Al di là di questa prima distinzione, siamo in grado di individuare almeno cinque categorie fondamentali:

1. **Raggiungere qualcosa per primi**: sia questa una linea di traguardo, come nei giochi di corse, un punteggio finale superiore (nelle simulazioni sportive), o il raggiungimento di un dato obiettivo in un lasso di tempo ben definito (i boss finali di *Resident Evil* ma anche il *Prince of Persia* originale).
2. **Esplorare/occupare dei territori**. In quest'ottica, il videogioco presenta il suo ambiente come uno spazio conteso, che il giocatore deve conquistare sia dal punto di vista cognitivo sia operativo. In questo senso, occupare un territorio significa innanzitutto dominarne la conoscenza topografica.
3. **Scoprire/ottenere (ed eventualmente collezionare) un oggetto**. Molto spesso questa categoria compare come collaterale della prima e della seconda e gli oggetti (spesso dalla funzione di chiavi) possono essere usati subito o possono essere archiviati per un uso futuro in congiunzione con altri oggetti.
4. **Risolvere un enigma**. In questa classe possiamo distinguere tre diverse sottocategorie: enigmi di tipo logico/matematico, come i puzzle e i rompicapi di enigmistica pura; enigmi investigativi, relativi alla scoperta, all'analisi e alla manipolazione degli oggetti che devono incoraggiare il giocatore a proseguire nell'esplorazione dell'universo ludico; infine, enigmi di movimento, relativi all'uso degli elementi dello scenario per passare da una ambientazione all'altra (a loro volta si distinguono in enigmi acrobatici, in cui al giocatore viene richiesta una prova di grande abilità con il sistema di controllo per superare un ostacolo, ed enigmi ambientali, che richiedono l'impiego di elementi dello scenario per riuscire a superare un determinato passaggio).
5. **Sopraffare/eliminare gli avversari**. Visto che la diplomazia ha delle routine troppo complesse da implementare, l'eliminazione fisica di chi ostacola il cammino del giocatore verso la meta rimane l'unica alternativa.

Se è vero che in giochi come *Pong* l'obiettivo è uno solo, raggiungere il punteggio più alto per primi, già *Pac-Man* presenta una complessità superiore, nel senso che, per ottenere il punteggio più elevato da celebrare in cima alla vanity board, è necessario ripulire il labirinto di pallini (attività che rientra nella categoria di esplorazione/occupazione di un territorio) e nel fare questo è possibile eliminare gli avversari ingoiando uno dei quattro pilloloni (rispettivamente categorie 5 e 3). Nel caso di un gioco come *Tomb Raider*, che, in generale, si concentra sull'esplorazione di caverne e templi, ritroviamo presenti tutti questi obiettivi. Riuscire a procedere è una questione di risoluzione di enigmi, di ritrovamento di determinati oggetti, di eliminazione degli avversari e di raggiungimento di luoghi precisi nel minor tempo.

Competenze e abilità del fruitore

Individuati gli scopi, il nostro compito ora è quello di verificare le competenze richieste al giocatore per soddisfare i requisiti dell'interazione. Innanzi tutto all'utente viene chiesta la capacità di interagire con l'interfaccia, ossia di saper utilizzare in maniera corretta una periferica di controllo per poter effettuare scelte e azioni pertinenti durante la partita. In secondo luogo, il giocatore deve essere in grado di mettersi in relazione con quanto accade durante l'interazione, ovvero accettare il sistema di regole esplicite (come saltare per non cadere in un baratro, oppure evitare i proiettili degli avversari) e quello di regole implicite (distinguere i 'buoni' dai 'cattivi', scegliere tra diverse opzioni quella che ritiene più adatta al raggiungimento di un obiettivo, per esempio: la balestra o il fucile a pompa?). L'ultima classe di competenze riguarda invece la capacità di valutare il sistema di sanzioni positive e negative che sono la conseguenza di un determinato tipo di fruizione.

"Noi scandagliamo la struttura della materia con la massima precisione, sperando di scoprirvi l'unità e la semplicità di un mondo che a prima vista sorprende per la sua diversità e complessità. Quanto più la nostra ricerca si approfondisce, tanto più ci confondono la semplicità, l'universalità e la bellezza delle leggi della natura."

Carlo Rubbia (1934- Premio Nobel per la fisica)

Questo genere di competenze si distingue dalle abilità richieste durante la performance. Ogni gioco richiede infatti al proprio utente determinati sforzi cognitivi (e solo limitatamente fisici) per poter superare con successo le sfide proposte. Generalizzando, anche in questo caso, riusciamo a distinguere tre abilità fondamentali, che spesso si trovano combinate all'interno dei singoli prodotti videoludici:

1. **Visiva-motoria**: consente di rispondere nel minor tempo possibile agli input visivi, viene richiesta soprattutto da generi di gioco caratterizzati da un'elevata frequenza di feedback, come gli sparatutto e i giochi di guida.
2. **Logica-spaziale**: permette di discriminare tra i vari elementi presenti nell'ambiente di gioco e di riorganizzarli a seconda delle esigenze (*Tetris*) ma anche di orientarsi su una mappa (*Pac-Man*). Questo tipo di abilità si ritrova anche nei giochi di tipo gestionale, che richiedono l'amministrazione di varie risorse (*SimCity*).
3. **Mnemonica-ritmica**: ha a che fare con l'apprendimento di sequenze di azioni (come la pressione di diversi tasti sul controller) che devono essere opportunamente ripetute in maniera ritmica; sono da esempio i picchiaduro e i vari giochi musicali.

Uno dei motivi per cui non ha più senso parlare oggi di diversi generi di gioco risiede proprio nel fatto che le abilità richieste non si presentano più in maniera così netta. Se è vero infatti che giochi come *Halo 3* continuano a riproporre la struttura archetipica del tiro al bersaglio, in realtà il successo non si fonda solo sulla buona mira e la rapidità di sparo, ma anche sulla conoscenza perfetta della mappa di gioco, che a sua volta implica la possibilità di muoversi ritmicamente all'interno dello scenario, come se si trattasse di una danza piuttosto che di una fuga scoordinata.

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

GAMEPLAY UBER ALLES

Il pericolo di scrivere dell'arte nei videogiochi (o della sua mancanza negli stessi) su un periodico generalista diretto a un pubblico presumibilmente non acculturato in materia è che non si troverà abbastanza spazio per fare esempi sufficienti o porre dei buoni distinguo. Uno o due giochi dovranno quindi valere per molti altri, e le grandi pennellate prenderanno il posto di affermazioni più sfumate. Altra sfida è che tracciando paralleli tra i videogiochi e gli altri media, tattica immortale per tirare dentro il discorso i non iniziati, alcuni di essi sembreranno accurati a prima vista, per poi rivelare la loro inadeguatezza a uno sguardo attento. Per questo è cruciale che si usi sempre l'analogia giusta al momento giusto.

Un buon esempio delle sfide che noi giornalisti dobbiamo affrontare sta in un editoriale del New York Times intitolato 'The Play's the Thing' ('Il gioco è tutto'). Scritto da Ronald Radosh sulla scia del lancio di *Halo 3*, l'articolo usa l'opera magna di Bungie come punto d'inizio per disquisire sul tema 'i videogiochi sono arte?'. Il pezzo è più attento e pesato di gran parte dei suoi simili, e si fonda sull'insistenza su un punto apparentemente indiscutibile: che i videogiochi sono un medium narrativo il cui potenziale è trattenuto da una servile imitazione dei film.

Scrive Radosh: "Molti giochi oggi aspirano ad essere 'cinematografici' sopra ogni altra cosa. In *Halo 3*, come nella gran parte dei giochi, il plot viene comunicato tramite brevi filmati esplicativi disseminati lungo l'azione di gioco. Queste cut scene minano il senso di coinvolgimento, di gioco, che dovrebbe essere il vero 'mestiere' dei videogiochi. I giochi sono divenuti un medium che procede a gambero. Dato che i game designer si affidano al linguaggio cinematografico, non sviluppano a sufficienza una forma di narrazione basata sul linguaggio videoludico".

È comprensibile che Radosh prenda di mira le cut scene. Dopotutto, tanto gli sviluppatori quanto i giocatori sono profondamente ambivalenti nei loro confronti. Se, come il regista Howard Hawk disse una volta, un buon film consiste di tre grandi scene e nessuna cattiva, mentre gran parte dei giochi ha numerose scene che vanno dal mediocre al terribile e poche molto buone, sempre se ve ne sono, è davvero una sorpresa che i giochi basati sulla storia fatichino a essere considerati arte? Questo è parte del motivo per cui mi trovo in sintonia con la successiva affermazione di Radosh, "I giochi che si avvicinano maggiormente all'arte tendono a non essere narrativi: astrazioni interattive di luce e suono, eccentrici giocattoli virtuali o avventure-puzzle che sovvertono il senso dello spazio, del tempo e della fisica", perché ho spesso pensato la stessa cosa di giochi con una storia minimalista come *Rez*, *Ico* e il recente *Portal*.

> Non critichiamo i quadri perché non ci raccontano delle storie bene quanto dei fumetti, o la fotografia perché non è una narratrice brava quanto la televisione

L'errore fondamentale di Radosh, però, sta nell'assumere che l'arte dei giochi basati sulla storia stia nella loro trama. La funzione primaria di un gioco non è narrare una storia, ma piuttosto simulare un'esperienza di cui gli elementi narrativi non siano che una singola caratteristica. *Halo 3* è più affine alle sequenze di battaglia in Salvate il Soldato Ryan tranne che, invece di vedere Tom Hanks o Tom Sizemore prendere decisioni minuto per minuto, facciamo esperienza di un'astrazione del combattimento in cui possiamo prendere noi stessi quelle decisioni. È in questo che risiede l'arte di *Halo 3*. Come Will Wright ha detto ancora una volta durante il suo discorso sui videogiochi ai BAFTA di ottobre, il fulcro delle storie lineari è l'empatia, mentre il fulcro dei media interattivi è l'azione. Non critichiamo i quadri perché non ci raccontano delle storie bene quanto dei fumetti, o una danza perché non narra storie come il teatro, o la fotografia perché non è come la televisione. Giudichiamo, piuttosto, ogni medium per i suoi meriti. Eppure, visto che i giochi ormai sembrano dei film, e visto che gli sviluppatori si sono serviti di tecniche cinematografiche, alcuni soppesano i due fianco a fianco e trovano che i videogiochi lascino a desiderare. Ed è un errore.

Dire che *Halo 3* 'non è arte' sulla base di una storia non ben narrata sarebbe come criticare il film Il Silenzio degli Innocenti per non aver catturato le vite interiori dei suoi personaggi allo stesso modo del romanzo originale. I film, semplicemente, non sanno trattare la soggettività bene quanto un romanzo, benché esista un intero linguaggio cinematografico atto allo scopo: narrazione fuori campo, sequenze soggettive, slow motion, fermo immagine, eccetera (e forse l'utilizzo delle cut scene nei videogiochi somiglia al modo in cui la voce fuori campo viene sfruttata nei film: un metodo efficace per comunicare esposizione e carattere prima di tornare agli eventi in corso). È anche un errore asserire che i game designer si siano affidati al linguaggio cinematografico invece di inventarne uno proprio. Dopotutto, cosa sarebbero gli indicatori di salute, i power up, i contatori delle munizioni, gli indicatori di danno e le schermate dell'inventario se non un linguaggio iconografico? A differenza del linguaggio del cinema, però, tutto questo esiste per supportare le nostre azioni piuttosto che per raccontarci una storia.

Ed è nell'azione che dovremo trovare l'arte di questo medium.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup

DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai muovere il culo

IL GIRO DEL WORLD (OF WARCRAFT) IN 100 GIORNI

È il 7 gennaio 2008, e io compio 33 anni. Di questi 33 anni (che per qualcuno furono fatali, ma poi anche no), circa cento giorni, e dico cento giorni (cioè 24 ore complete moltiplicate per 100), sono stati dedicati a *World of Warcraft*, il MMORPG di casa Blizzard che ha accumulato successi su successi e fatto fare una marea di soldi a un'azienda che ora ha addirittura il nome in comune con un colosso dell'industria videoludica (Activision).

Tralasciando il successo commerciale del prodotto e l'ottima struttura di gioco che l'ha generato, volevo un attimo riflettere su questa cosa dei cento giorni, che non è veramente da sottovalutare, soprattutto dal momento che parliamo di una persona, il sottoscritto, normalmente abituata a videogiocare un po' a tutto, e che quando esagera dedica a un singolo gioco al massimo 100 ore (gli ultimi esempi che mi vengono in mente sono *Oblivion* e *Blue Dragon*).

Ricordo che un annetto fa Electronic Arts manifestò un certo allarmismo nei confronti del successo di *WoW*. Se non ricordo male, si lamentava del fatto che nove milioni di videogiocatori occupati con un singolo prodotto non fanno bene all'industria (e, di conseguenza, alle tasche di EA, chiaramente). Ora, a prescindere dal fatto che EA agisca per i propri interessi, il motivo della sua whinata (ehm... lamentela) è un dato di fatto: l'industria dei videogiochi, così come quella del cinema e della musica, si basa sulla continua produzione di prodotti e sul commercio a raffica di questi. Se nove milioni di videogiocatori, per tre anni, smettono quasi di comprare videogiochi perché impegnati solo ed esclusivamente con un MMORPG, qualcosa non quadra. O, per lo meno, qualcosa cambia.

In questi tre anni (e cioè dall'uscita di *WoW* ad oggi), personalmente sono riuscito comunque a giocare una mole non indifferente di altri titoli, catturato in particolare dal sistema a obiettivi di Xbox Live (che, a voler ben vedere, qualcosa da spartire con l'assuefazione tipica da MMORPG ce l'ha), ma avrei potuto giocarne (e quindi comprarne) molti di più, se non avessi dedicato quei famosi cento giorni a *WoW*.

Il fatto è che i MMORPG sono proprio il Digital Delirio più totale, e hanno una presa micidiale su tutti i videogiocatori che possono dedicare abbastanza tempo alla loro passione. Digital Delirio perché ti portano a dare importanza a 'beni' digitali, costringendoti a trascorrere del tempo di gioco a cercare di accumularli, compiendo azioni che ricalcano per molti aspetti quelli della vita reale, con tanto di meccaniche sociali non indifferenti.

Esempio. Nella vita reale sono il responsabile di redazione di una rivista di videogiochi. Ho le mie attività quotidiane, per svolgere le quali ho bisogno della collaborazione dei miei colleghi, del parco dei grafici e dei vari freelance. Il mio lavoro si interseca con quello dei PR delle varie case distributrici di videogiochi, con i quali ci si mette d'accordo per questo o quel press tour, per questo o quel codice review e via dicendo. I contenuti (testo e grafica) della rivista si completano con la pubblicità, che un personale addetto provvede a procurare, collaborando sempre con le case distributrici di videogiochi, o con altre aziende. Il prodotto finito viene stampato da un'altra azienda ancora e distribuito da un'ulteriore compagnia, per poi arrivare in tutte le edicole, dove gli edicolanti provvedono a venderlo. Intanto io mangio cose comprate al supermercato, o seduto al tavolo di un bar, pagando altre persone che fanno altri lavori eccetera eccetera.

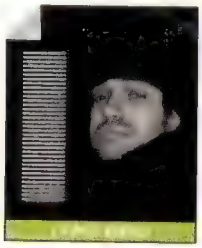
> La cooperazione dà adito a una certa dose di divertimento, certo, ma anche a gelosie, antipatie e cose simili. Cose che alla gente piacciono da morire

In *World of Warcraft*, sebbene il fine teorico sia quello di divertirmi, finisco spesso col fare cose analoghe, immergendomi in situazioni di collaborazione sociale molto simili a quelle sopra descritte, con comportamenti spesso assolutamente riconducibili a quelli della vita reale. Badate bene, non sono ancora completamente impazzito: so benissimo che nella vita reale non esistono gli undead, né tantomeno la magia. Mi riferisco, infatti, ad un altro tipo di azioni. Accumulare soldi (virtuali) per comprare oggetti (sempre virtuali) è una di queste. Per farlo, si può 'lavorare' in diversi modi: uccidendo tanti mostri, completando tante missioni o sfruttando alcune caratteristiche specifiche del proprio personaggio per mettere in commercio oggetti utili ad altri. Per molte di queste azioni è necessaria la collaborazione di altri personaggi (giocatori), con i quali è quindi opportuno mettersi d'accordo, con tutte le conseguenze del caso.

Esattamente come nella vita reale, infatti, la cooperazione dà adito a una certa dose di divertimento, certo, ma anche a gelosie, antipatie e cose di questo tipo. Cose che alla gente piacciono da morire, c'è poco da fare. Si chiacchiera di uno che ha cambiato gilda nel gioco esattamente come lo si fa di uno che ha cambiato ambiente di lavoro nella vita reale. Anzi, forse lo si fa di più.

Ripeto: è il Digital Delirio più totale. Un po' come questa pagina, del resto, che mai come questo mese non si capisce dove voglia andare a parare. Ammesso che voglia andare a parare da qualche parte, chiaramente.

Ualone, al secolo Gianluca Loggia, presidente del Kaiba, è caporedattore di PSM, e insegue il sogno del Digital Delivery e l'utopia della Console Unica



BIFFOVISION Muggings Incorporated

HYPE A MILLE

Il potere dell'hype è una cosa curiosa. Fa piangere uno e cantare un altro. A dispetto della mia maschera presumibilmente tipica e cliché da vecchio brontolone, io stesso non sono immune all'hype. Anzi, negli anni del tramonto del ventesimo secolo ricordo di aver comprato l'album Hysteria di Def Leppard perché mi era stato detto che si trattava di una sorta di importantissima pietra miliare della pop culture, e poi di essermi schiaffeggiato a sangue per essere stato così credulone. Tutti siamo stati colpevoli almeno una volta di aver ceduto all'hype. È come quando tutta la folla crede ai vestiti nuovi dell'Imperatore: nessuno di noi vuole sembrare stupido dicendo che può vedere le sue forme virili, e nessuno vuole far credere di star perdendosi qualcosa di grandioso. Tutti compriamo il nuovo iPod perché, beh, anche il Mario Rossi di turno ce l'ha, non perché ne abbiamo bisogno per migliorare la nostra vita.

Forse perché traballa costantemente sul filo del rasoio, l'industria videoludica è fra quelle che guidano una delle macchine da hype più potenti nella selva di strade dell'intrattenimento. Non riesco a pensare a un film o a un album musicale la cui uscita sia stata soggetta a un'ininterrotta isteria pre-lancio tanto quanto quella dei giochi più importanti. Di conseguenza, i giochi ci vengono cacciati giù per la gola così forzatamente che finisco per prendermela con loro. E me la prendo con loro perché sono un idiota e tendo a comprarmeli tutti.

Caso in oggetto: *Halo 3*.

Mi spiace per tutti quelli a cui piace, che vorrebbero sedersi sotto un albero con lui a baciarlo e toccargli il sedere, ma io sono rimasto molto deluso. E sono stato deluso in parte perché avevo ingoiato l'hype. Santa polenta, la campagna di pierraggio si era presa un posto anche nelle news della BBC. L'uscita di uno stupido videogioco sembrava diventata una storia importante quanto i soldati uccisi in Afghanistan, i ragli del politico di turno o l'accoltellamento di qualcuno alla guancia per mezzo di una forchetta. Come potevo non comprarlo? Non era solo un gioco. Era un evento.

Insomma, non odio *Halo 3*. Solo che... non so... mi è sembrato a posto e basta. Senz'altro è un marcato miglioramento rispetto allo stanco *Halo 2*, ma anche un semplice consolidamento di ciò che di buono c'era nei suoi predecessori con un pizzico di lustro grafico in più. Non cercavo necessariamente l'innovazione, ma ammetto che mi aspettassi, no, che sperassi che la campagna in single player sarebbe durata un po' di più dei due giorni di gioco intermittente che mi ci sono voluti per completarla a difficoltà normale. So che questa è solo metà dell'insieme, ma dopo aver giocato *Halo 3* online lo trovo intimidatorio e frustrante quando il predecessore; è divertentissimo se si è dei mostri di bravura, ma il resto di noi, se non riesce a trovare degli amici con cui giocare, è fregato. Forse la cosa che mi irrita maggiormente di tutto il franchise di *Halo* è il fatto che Bungie creda di trovarsi tra le mani un'opera d'arte sopraffina. O, almeno, che voglia farcelo credere.

> I giochi ci vengono cacciati giù per la gola così forzatamente che finisco per prendermela con loro, perché finisco col comprarli tutti

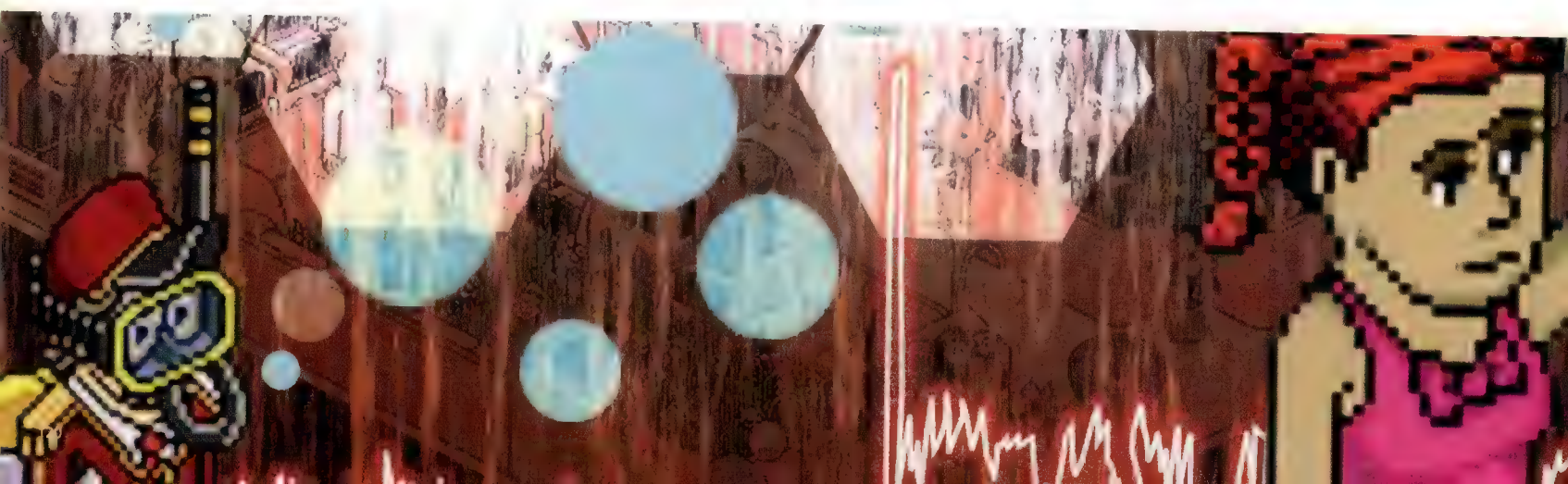
Sinceramente, se pubblicaste la storia di *Halo* anche accanto al peggiore dei romanzi sci-fi, vincerebbe ogni sorta di Premio Mondezza esistente. Se ci ficcassero dentro quella storia senza far tanto baccano, non credo che mi farebbe venire tanto la nausea. Come (l'ampiamente superiore e più innovativo) *BioShock*, potete addirittura comprarlo in edizione speciale, l'equivalente videoludico di rinominare un pacchetto di patatine cipolla e formaggio 'Sfoglie di patata au Fromage Parisienne avec oignon'. Ci sono tante cose da apprezzare in *Halo 3*, e in generale è una gran bell'offerta, ma non credo che ciò giusfichi tre anni di hype, l'arrivo sul telegiornale della BBC e la pubblicazione in confezione di latta.

Almeno restano delle occasioni in cui l'hype non ha effetto. Le pubbliche relazioni richiedono una gran dose di equilibrio, e a volte capita di dare un colpetto nel verso sbagliato. Questo è esattamente quel che è avvenuto con la PlayStation 3. Il lancio della console era anch'esso stato considerato degno di apparire sulla BBC, ma da allora è stato tutto in discesa. Il sistema ha subito una caduta libera dell'immagine praticamente per l'intero 2007, e sembra che niente di quel che Sony fa possa fermarlo.

Il livello di negatività che circonda la PS3 è quasi definibile anti-hype. E come accade per l'hype positivo, non tutta questa fama è meritata. Non fraintendetemi: anche con il nuovo modello sul mercato, non comprerò una di quelle dannate cose per niente al mondo. Fai uscire qualche gioco decente, Sony, e magari cambierò idea. Ma esattamente come tutti sembrano aver subito il lavaggio del cervello circa la grandiosità e la perfezione di *Halo 3*, il pubblico pagante ha ormai l'inveterata convinzione che la PS3 sia irrimediabilmente uno schifo.

Hype, PR, promozione, marketing, luccichini: chiamatela come volete, ma si tratterà sempre di un'arte arcana che nessuno capisce appieno, men che mai il consumatore. Ed è proprio così che vogliono mantenerla, le scimmie infami.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal tavolo accanto

IMPARA L'ARTE (DEL VIDEOGIOCO) E NON METTERLA DA PARTE

Era il 1977 quando Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo cambiarono il linguaggio del fumetto italiano seriale, creando Ken Parker. La loro rivoluzione passava attraverso lo scardinamento di certe convenzioni narrative dell'arte sequenziale, eliminando alcuni elementi tipici del linguaggio fumettistico e utilizzando soluzioni pescate da altri media, con un occhio di riguardo particolare per il cinema. Nel fumetto di Berardi e Milazzo venivano abolite le didascalie di tempo e luogo e la decodifica degli stacchi narrativi era affidata principalmente al montaggio e al buon senso del lettore (proprio come nel cinema), le vignette era usate rigidamente come uno schermo autarchico su cui *proiettare* le immagini della vicenda piuttosto che come elemento modulare e arbitrario di tutta la tavola e il ritmo stesso della narrazione fumettistica si dilatava e contraeva seguendo ritmiche cinematografiche più che fumettistiche. In poche parole, Ken Parker era dell'ottimo cinema fatto fumetto.

Nel 1978, Will Eisner diede alle stampe A Contract With God, un libro a fumetti che oggi viene indicato come la prima *graphic novel* della storia. Rispetto a quanto fatto da Berardi e Milazzo, Eisner andò in direzione opposta e contraria. Il suo lavoro non solo non negò nessuno degli strumenti propri del fumetto ma si adoperò per fare in modo che le sue storie usassero soluzioni grafiche e narrative che nessun altro media avrebbe potuto impiegare con altrettanta efficacia.

In Eisner ogni elemento della pagina ha una sua importanza e una sua funzionalità e riceve la giusta attenzione da parte dell'autore: le vignette si sfondano, spariscono, si moltiplicano e si distribuiscono sulla pagina servendo la storia in una maniera del tutto unica, peculiare e irripetibile, il lettering diventa parte del disegno stesso e così le didascalie, i balloon e i titoli delle storie. Il disegno (sempre meraviglioso) serve in primo luogo le emozioni e le esigenze narrative e solo in seconda istanza la rappresentazione del vero. Per farla breve, i fumetti di Eisner sono l'espressione matura di un media consapevole mentre quelli di Berardi e Milazzo sono *solamente* la sublime emulazione di un altro media.

Ma cosa c'entra tutto questo con il videogioco? E veniamo finalmente a noi.

Avete presente le cut scene? Secondo voi a cosa servono? A mio modo di vedere sono una maniera, goffa e impacciata, di trasmettere informazioni sulla storia, rubando dal mediium cinema. Quelli della Valve, che sono gente che di narrazione se ne intende e che non ama lasciare niente al caso, le hanno eliminate e il risultato è che pochi giochi al mondo sono più immersivi del primo *Half-Life*. L'esperienza vissuta nel complesso di Black Mesa è qualcosa che, una volta completata, vi si pianterà nella testa e nel cuore e non sentirete mai il bisogno di vederla trasportata in altri media perché è perfetta così com'è: unica e irriproducibile altrove. Quante sono le software house che hanno capito questa cosa? Quante invece hanno solamente scimmiottato gli aspetti più superficiali del capolavoro di Gabe Newell per poi mancare il bersaglio grosso? La stessa Bungie, pur copiando molti aspetti narrativi di *Half-Life*, ha frainteso questo punto ed è ricorsa a delle tediose e stranianti scenette d'intermezzo per raccontarci le vicende di Master Chief. Mettiamo le cose in chiaro: ogni volta che vedete una cut scene, state osservando un bieco trucchetto acchiappagonzi con cui gli sviluppatori cercano di svicolare dalle loro responsabilità nei confronti del media videogioco. Il linguaggio del cinema NON è quello dei videogame e non deve esserlo! Il videogioco ha un suo proprio linguaggio dotato di caratteristiche uniche e peculiari e scimmiottare quanto fatto in altri ambiti della comunicazione, dell'intrattenimento e della cultura non è fargli un servizio ma semplicemente svilirlo.

La maturità di un media si misura sulla base dell'evoluzione del suo linguaggio. Quando un medium è in grado di dare alla luce dei prodotti non derivati da altri media e che non sono riproducibili se non all'interno di quel media stesso, lo si può definire maturo. Non c'è modo di trasportare su carta la carrellata di una cinepresa, non c'è maniera di raccontare con le parole e in maniera soddisfacente la musica classica e, a conti fatti, non c'è un sistema per mettere in scena un fottuto reality show al di fuori del contesto televisivo. Un buon videogioco non deve *sembrare un film* perché se così fosse, vorrebbe dire che NON È UN VIDEOGIOCO!

Alcune categorie di fumettari e di sviluppatori di videogame sembrano soffrire di un prominente complesso di inferiorità verso media più blasonati come il cinema e la letteratura e cercano di supplire alla cosa scimmiottandoli goffamente. Sarebbe bello se nel futuro ci fossero più sviluppatori (e anche più fumettisti) che non aspirassero a fare *altro* nella vita ma che fossero orgogliosi di fare quello che fanno. Io non voglio leggere un fumetto che sembra un romanzo o un videogioco che sembra un film. Voglio leggere buoni fumetti, giocare buoni videogiochi, leggere buoni romanzi e guardare bei film. Sperare di vedere anche buona televisione mi sembra francamente troppo.

E questo è tutto quello che ho da dire su questa faccenda.

> Alcune categorie di fumettari e di sviluppatori di videogame sembrano soffrire di un complesso di inferiorità verso media più blasonati

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre

DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

SUL NASTRO DI SMONTAGGIO

Sta accadendo qualcosa di interessante nei giochi Ubisoft questi giorni: non hanno cut scene. Occasionalmente permetteranno solo la rotazione della telecamera in scene altrimenti del tutto non interattive, cosa senz'altro non sconvolgente, non contando che Valve utilizza la tecnica dell''immersione totale' dal 1997, ma Ubi pubblica un'ampia gamma di titoli, e questo dovrebbe dir molto a proposito delle convinzioni della compagnia.

Immaginate di star smontando in una fabbrica diversi media per identificarne le parti costitutive e capire cosa li rende unici. Avete già completato la pittura, la scultura e la musica, ma ora sul nastro traente arriva il più infido di tutti: il film. Quando lo aprite, dentro trovate le più disparate forme d'arte tutte fuse assieme. Le più evidenti sono teatro e fotografia, visto che in sostanza si scattano foto di attori che recitano. E anche solo nella scenografia, ad esempio, abbiamo architettura, illuminazione, design d'interni, danza simbolica e agricoltura (e forse anche dell'altro, non so). Un film, decidete dunque, è un'enorme, disordinata orgia di forme artistiche, anche se questa vi sembrerà una falsa pista. Osserverete che non sarà un film a meno che non venga registrato e riprodotto, altrimenti sarebbe una performance dal vivo, ovvero teatro. Questo vi sembrerà tremendamente pedante, e vi vergognerete per averlo pensato.

Almeno finché non vi accorgerete che la differenza sta in una tecnica creativa unica del cinema: modificare la sequenza in cui le immagini in movimento vengono riprodotte, ad esempio eseguendo dei tagli fra le scene. È interessante notare come proprio questa tecnica sia stata la meno digerita dal pubblico nella storia primeva del cinema. I salti della continuità narrativa erano qualcosa di nuovo, di spaventoso e disorientante. Ma poi il pubblico li accettò, in parte perché aveva imparato il linguaggio del cinema; comprese che quando una scena passava repentinamente dal giorno alla notte non significava che era stata filmata l'eclissi più veloce della storia, ma che il regista voleva esprimere il passare del tempo. Lo capirono anche perché, quando questa tecnica veniva utilizzata con efficacia e consapevolezza dai migliori artisti cinematografici, era fondamentale per la creazione di capolavori impossibili da realizzare con altri media.

Ora, potremmo allo stesso modo disassemblare i videogiochi e identificarli? È il senso comune a dirci che quando muoviamo il controller, guardiamo il corrispondente movimento su schermo e indichiamo una delle due cose stiamo indicando un videogioco, giusto? Non sarà una sorpresa per nessuno che si stia indicando l'interattività, la qualità che distingue il videogioco da qualunque altro medium. L'interattività è l'atto di un qualche altro medium di cambiare in risposta a un input da parte del pubblico. È un circolo virtuoso in cui il fruitore percepisce l'arte e utilizza il proprio input per cambiarla, esplorarla ed esprimere ciò che lui vorrebbe comunicasse.

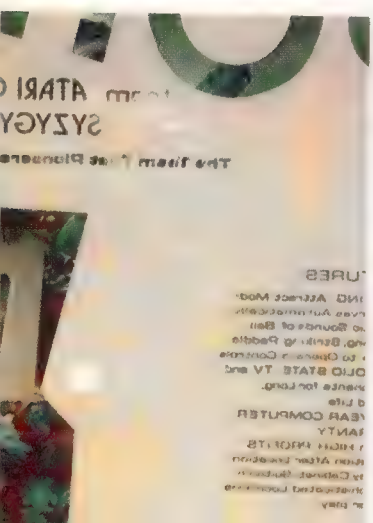
Come i film, il videogioco è un festino imbarazzante di forme d'arte. Dentro vi troverete cinema, animazione, scultura, design grafico e una marea di altre. Ma se non è interattivo, allora non è un videogioco. È per questo che le cut scene sono così strane: perché per quanto siano ben integrate col gioco, non sono espressione del nostro medium. È come se, trovandosi al cinema, gli attori uscissero dallo schermo e recitassero una scena che il regista non sapeva bene come rendere su pellicola. Nessun regista sentirebbe il bisogno di farlo, a meno di non voler essere artificioso.

Dunque, perché non facciamo tutto per mezzo dell'interattività? Un motivo è che cerchiamo deliberatamente di essere artificiosi. No, un attimo: in realtà no. Uno dei motivi è che non sappiamo come rappresentare tramite l'interazione le attività mostrate nelle cut scene. Non sappiamo come sostenere i dialoghi, dunque li raffiguriamo in modo non interattivo. Altro motivo è che non vogliamo occupare troppo l'attenzione del giocatore; non vogliamo che imparino il sistema di allevamento delle ostriche assieme al wakeboarding, quindi uno dei due sarà relegato alle cut scene. In ultimo, sentiamo il bisogno di controllare il flusso d'informazioni, ad esempio per assicurarci che il giocatore non si perda quell'importante indizio sulle proprietà afrodisiache dell'ostrica.

Tutto molto ragionevole sulla carta, ma questi sono tutti segnali di un medium il cui linguaggio non è ancora ben stabilizzato e il cui pubblico (io o voi) non è ancora a proprio agio con la sua nuova, spaventosa qualità caratterizzante: l'interattività. Le cut scene sono il contrario della piuma tenuta da Dumbo nella proboscide: rafforzano infatti nella nostra mente il concetto di ciò che i giochi non sono in grado di fare. Se Ubi e Valve hanno reso tutto totalmente interattivo, allora significa che ciò è possibile, e che abbiamo già le tecniche necessarie. Possiamo criticare il modo, ma si tratta pur sempre di un progresso nello stabilire un linguaggio tipico del nostro medium. C'è più di un motivo per cui questi giochi verranno, un giorno, visti come classici. Se vogliamo capire come esprimere praticamente qualunque cosa e creare grandi opere d'arte che non potrebbero mai esistere in altri media, dobbiamo correre il rischio e accettare la nostra unicità.

Voglio dire, porca miseria... possiamo far cambiare in tempo reale l'arte in risposta agli input del pubblico. Qualcosa potremmo pur farci, no?

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg



DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies.it

LA PLAYSTATION GENERATION E I NUOVI SPARTANI

Ha fatto discutere, poche settimane fa, una dichiarazione pubblica di Sir Richard Dannatt, massimo ufficiale delle forze armate britanniche, in cui ha elogiato la cosiddetta 'PlayStation Generation', ovvero la generazione di giovani soldati che partecipano ai conflitti in corso in Afghanistan e Iraq. Secondo la pubblicazione online Business in Wales, durante un meeting a Cardiff il generale Dannatt avrebbe affermato: "Qualche tempo fa, gli opinionisti e alcuni membri più esperti dell'Esercito hanno espresso pubblicamente dei dubbi sulla capacità della 'generazione PlayStation' di confrontarsi con i sanguinosi conflitti che si svolgono quotidianamente nell'Afghanistan meridionale e in Iraq. Bene, sono lieto di poter affermare che hanno saputo rispondere egregiamente alla sfida. I nostri giovani soldati, provenienti da ogni strato della società inglese, hanno dimostrato di essere in grado di superare ogni ostacolo. A loro porgo i miei omaggi". Una frase del genere non poteva che produrre ulteriori frizioni in un momento particolarmente delicato a livello geopolitico, anche perché sembra attestare l'esistenza di una relazione di tipo causale tra la fruizione di videogame da parte delle giovani leve e le loro abilità nel combattimento. Le parole di Dannatt richiamano le controverse teorie del Luogotenente Colonnello Dave Grossman secondo il quale gli sparatutto in soggettiva non sarebbero tanto una forma di intrattenimento quanto veri e propri 'simulatori di omicidi'. Si noti che pur non avendo mai trovato alcun riscontro empirico, le argomentazioni di Grossman hanno infiammato gli animi dei commentatori e dei politici più critici nei confronti del medium videoludico. Sospettiamo inoltre che Sony non abbia particolarmente gradito l'accostamento, per quando nel 2003 la corporation nipponica avesse tentato di registrare il marchio 'Shock and Awe', espressione coniata dal pilota della marina Harlan Ullman per definire la tecnica di bombardamenti a tappeto su Baghdad adottata dalle forze aree statunitensi durante il secondo conflitto iracheno. Come abbiamo scritto in precedenza, per quanto sia ingenuo sottovalutare la funzione ideologica ed egemonica del 'divertimento elettronico', sarebbe altrettanto sbagliato sopravvalutare l'influenza dei videogiochi come strumenti pedagogici. A nostro avviso, il videogame rappresenta piuttosto il filtro concettuale privilegiato per rapportarsi al conflitto. Per molti soldati, gli sparatutto in soggettiva rappresentano il modello cognitivo che rende possibile un distacco emotivo durante la battaglia, un distacco che facilita l'esecuzione di atti moralmente gravidi come l'uccisione di un altro essere umano. L'estetica del videogame, in altre parole, diventa una *forma mentis* per concettualizzare, e non necessariamente operativizzare, l'eliminazione del nemico. Vorrei citare, a questo proposito, le dichiarazioni di soldati americani che hanno combattuto in Iraq, riprese dal giornalista del Washington Post Jose Antonio Vargas. In un articolo intitolato 'Virtual Reality Prepares Soldiers for Real War' del 14 febbraio 2006, il ventinovenne Sergente Sinque Swales descrive in questi termini l'uccisione di un ribelle iracheno nella città di Mosul: "Era come se mi trovassi in un grande videogame! Non ho dovuto nemmeno pensarci sopra. Rispondere al fuoco è stato per me un istinto naturale. Boom! Boom! Boom! Boom! [...] I ribelli ci sparavano addosso dall'altro lato del ponte... abbiamo richiesto un attacco aereo... non riuscivo a credere a quello che stava succedendo. Mi sembrava una partita ad *Halo*". Nel momento in cui la realtà diventa in-concepibile, il soldato ricorre alla finzione iper-realistica dello sparatutto per attribuire un senso a quello che sta sperimentando in prima persona. Vargas riporta alcune interessanti affermazioni di David Bartlett, che per anni ha guidato il Dipartimento di Modellizzazioni e Simulazioni del Dipartimento della Difesa americana e ha curato numerosi progetti nel settore dell'addestramento elettronico delle reclute, tra cui *Marine Doom*, una versione ad hoc di *Doom* creata dall'esercito per fini di addestramento. Per Bartlett, "[Swales] era perfettamente pronto a sparare con il suo fucile. Ed era anche capace di farlo. La sua esperienza, maturata sul campo e giocando ad *Halo* o videogame simili, gli ha permesso di eseguire tale azione [istintivamente]. Era perfettamente consapevole della situazione. Lo aveva fatto prima, o meglio, aveva fatto qualcosa di simile in precedenza". Ugualmente interessante è la testimonianza del Luogotenente Colonnello Scott Sutton, direttore della divisione tecnologia della base dei Marine a Quantico, secondo il quale i soldati cresciuti con i videogame "probabilmente hanno meno inibizioni, a livello profondo, nel puntare il fucile contro qualcuno. Il che ci facilita notevolmente le cose". Psicologi e studiosi sono profondamente divisi in merito agli effetti cognitivi della fruzione videoludica, specie a lungo termine. In compenso, tutti i militari intervistati da Vergas sono unanimi nel ritenere che le giovani generazioni di soldati possiedono una conoscenza delle armi di gran lunga superiore a quelle precedenti. Non solo: secondo il colonnello veterano Gary Anderson, oggi consulente per la difesa, videogame come *America's Army*, ma anche *Call of Duty* e *SOCOM*, hanno creato una nuova generazione di 'spartani' votati al conflitto. "Vi ricordate dell'antica Sparta, quando ogni azione era finalizzata alla guerra? Sotto molti aspetti, i soldati di questa generazione videoludica hanno replicato quel *modus pensandi*, e questo ci dovrebbe far pensare", riporta Vargas. Più che un invito alla riflessione, l'affermazione di Anderson suona come una minaccia.

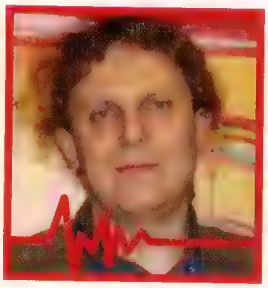
Matteo Bittanti svolge ricerche nell'ambito dei videogame presso la University of California Berkeley e la Stanford University

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Non c'è modo migliore per aprire il 2008 che essere pubblicati su Game Pro, non credete? Concentratevi, trasferite su mail i vostri pensieri e inviate tutto a Borderline al solito indirizzo, cioè gamepro@sprea.it. Se i computer (e magari anche le console) vi incutono terrore, scrivete una lettera tradizionale a questo indirizzo: Game Pro, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Se poi il contatto diretto col prossimo non vi turba troppo, il nostro forum ufficiale è dietro l'angolo: http://forum.gamesradar.it. Ci capita di pescare interventi per Borderline anche da lì, quindi in campana, ok?



ALLA DERIVA

Sono sul treno che dall'aeroporto mi sta portando alla stazione dove ho lasciato il motorino. Sto tornando dal press tour in Eden, dove ho visto *Alone In the Dark* Voi avete ammirato la cover e avete letto otto pagine di speciale, ma io, quelle dannate pagine, devo scriverle stanotte, che domani si va in stampa. Per voi è anche aria di Capodanno, o magari già di 2008, mentre io aspetto ancora il Natale. La signora seduta al mio fianco ha un albero di Natale, sapete? Mi guarda scrivere goffo col mio vecchio portatile... devo avere un'aria distrutta, perché mi guarda strano. Ha ragione. Voglio archiviare il 2007 sotto una coltre di neve virtuale, voltare pagina e lasciarmi alle spalle l'anno più orribile e strano che mai mi sia capitato di vivere. Non sono più solo, ma la paura è la mia nuova compagna. Imparerò a convivere con lei.

Il treno è affollato ma la cosa mi conforta, stranamente. Mi sento protetto, in qualche modo. Il suo suono mi fa pensare al movimento, mi riporta agli ultimi giorni vissuti, sempre freneticamente. L'esperienza intensa e importante di GameCon, con cena a base di pizza, salsiccia, fnarielli e videogiochi, al tavolo con colleghi e amici sviluppatori; questo press tour francese, l'ultimo della bella e brava Rosaria, la PR di Atari, persona cara che abbandona il mondo dei videogiochi...

Mille altre cose, anche minime, che però mi attraversano la mente. Overflow di informazioni, troppe voci, troppi volti: vado alla deriva. *Alone In the Dark* affronta il tema della vita dopo la morte, e sono contento che sia questo il gioco della nostra ultima copertina del 2007.

Tanti auguri sinceri, amici. Un felice 2008 direi proprio che ce lo meritiamo.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

LEARNING TO FLY

Ero un semplice ragazzetto di 4 anni che vedeva cartoni e amava fantasticare con i suoi eroi preferiti. Avevo un Commodore 64 che mi faceva giocare, divertire, sognare... ma era alla stregua di un qualsiasi giocattolo che avevo all'epoca. Un giorno, un lontano giorno del caldo luglio '92, il capoccia del campeggio dove abitualmente trascorrevo le vacanze insieme alla mia famiglia ebbe la brillante idea di piazzare al bar un cabinato di *Street Fighter II*... e, possiate crederci o no, fu l'avvenimento che di più ha scosso la mia vita... ci andai vicino titubante, quasi spaventato (se non altro perché i ragazzi più grandi non ti facevano fare manco 'na partitella...), ma quando partì la presentazione, quando udii quelle musiche, quando vidi gli enormi sprite darsele di santa ragione su quella TV coi pulsanti, la prima cosa che pensai fu: "da grande voglio fare quello che fa 'sti cosi!" E da quel benedetto (maledetto?) giorno ho dedicato la mia vita al game dev... sì... al game dev! Focalizzai le mie forze sulle cose che più sapevo fare, soprattutto disegnare; mi sono sbattuto (e mi sbatto ancora) cercando di fare queste cose sempre meglio; qualche strana divinità poi, mi ha fatto incontrare persone che, sorpresa, avevano le mie stesse passioni, la mia stessa voglia di sognare e di far sognare, di avere a schermo qualcosa fatta con le nostre mani, di poter un giorno dire: "Sì, io faccio videogiochi!"

Ho passato tanti pomeriggi della mia vita su un PC, cercando di capire come funzionava questo o quello; ho speso ore (oltre che a giocare) a cercare di tirar qualcosa fuori da questi anonimi cassoni: è stato un processo evolutivo cominciato tanti anni orsono e che non so quando e se finirà. Dal Mugen ai mod di *Half-Life*, dai primi schizzi su carta a sofisticati programmi di grafica 3D, io e la mia compagnia (che non m'ha mai abbandonato) abbiamo sempre cercato di divertirci divertendo... Ma, ad una certa, le cose si fanno serie... tutto diventa più difficile... arriva la maturità, e il dopo è sempre un'incognita... Quello fu un periodo strano, con avvenimenti non proprio bellissimi che hanno segnato il mio essere, ma la passione per i videogiochi è sempre rimasta lì, anche dopo una notte di pianto... Allora chiami i tuoi amici e dici che bisogna fare il grande passo... paura, titubanza verso certe cose... ognuno cerca una via più facile e "sicura" perché si sa, in Italia il settore non è proprio il più remunerativo... ma io parto... mi reco a Roma (ah, la mia Roma!) e mi iscrivo a una famosa scuola per aspiranti videogame maker, frequentando il corso di grafica, conscio del fatto che una cosa del genere non m'avrebbe assicurato nulla... E ora?

Be'... ora sono qui, sono a casa, in un paesino sperduto della provincia partenopea, insieme a quegli amici che hanno abbandonato i loro vecchi propositi di vita per abbracciare tutti insieme un'avventura fatta di difficoltà e sacrificio ma che, se presa con un po' più di serietà e professionalità, dà grandi soddisfazioni... soprattutto perché al tuo vicino puoi dirgli con fierezza che ogni mattina ti rechi in ufficio e inizi a lavorare su texture, animazioni e pezzi di codice che fanno sì che la tua astronave, quando ne tocca una avversaria, scoppi... Ai più questa cosa può sembrare banale, ed effettivamente non si sa se i nostri giochi vedranno mai la luce veramente, se continueremo così, se siamo ancora solo dei mocciosi che giocano a fare i grandi dell'industria... ma non sappiamo nemmeno se domani il mondo esisterà ancora, ma almeno noi... noi ci stiamo credendo... abbiamo tutto quello che abbiamo sempre sognato, facciamo il lavoro più bello del mondo e siamo soddisfatti di quello che stiamo creando, anche se non è lo shooter più bello del mondo, anche se il peggior titolo Cave o Treasure è di gran lunga più appagante del nostro, ma noi ci stiamo provando... e delle volte è questo che conta... In Italia, la cultura del game dev non esiste come nelle altre parti del mondo per il semplice fatto che nessuno ci crede... e credetemi... è un vero peccato... Gente, crediamoci... e diamoci da fare...

Grazie Pix, Dzx, Alucard... e a tutti quelli che stanno credendo in noi...

Spero che un giorno potrò inviarti una copia del gioco finito, Metalmark... lo spero davvero...

Salvatore Fiore aka K'_dash, (sedicente) Art Director, Ready To Fly

P.S. Mai rivista fu migliore, credimi...

"Questa è la lettera di una persona che ha comunque provato a cercare la poesia nella vita reale, fallendo miseramente, perché lo sguardo, ovunque si voltasse, si tingeva di nero."

Francesco Rizzello

Mila, alias Baby Metalmark, è un personaggio agile e veloce, che però non tiene troppo bene la strada e ha scarsa accelerazione.

Join Borderline, see the world!

Dear Saviour Flower, il mondo è già finito. Questa è la verità. È finito per chi si è arreso, è finito per chi ha deposto le armi e ha detto stop, per chi ha smesso di combattere o non ha mai incominciato, perché tanto la vita fa schifo. L'idea, al mattino, di andare a svolgere un lavoro che si ama, nonostante tutto, è impagabile: serve a non vivere nella perenne attesa che la vita si esaurisca. Dannato lunedì, come ti odio: non vedo l'ora che arrivi venerdì sera. E poi ancora, ancora, ancora. Be', lasciate che vi sveli un segreto: uno di quei venerdì è quello in cui scaveremo la nostra fossa. Non si può vivere skippando 5 giorni su 7: è uno stillicidio di auto sacrificio, un suicidio a rate. Follia. Hai trovato nel game development il tuo orizzonte degli eventi e ora hai il dovere morale si andare avanti, fino a incontrare il tuo Gioco. Ci provi, amico, e in questo hai già vinto, perché stai facendo cose che molti umani non potrebbero neppure immaginare.

Continua a seguirci, intanto. Chissà che un giorno tu non sia destinato a finire, invece che in Borderline, nella pagine delle recensioni. Poi magari prendi tre... ma io te lo auguro comunque.

THE CAKE IS A LIE

Ho tenuto da parte i videogiochi intenzionalmente per circa un anno e mezzo.

Lo scopo era uscire da quel mondo che al tempo stesso era per me alienante e piacevole.

O meglio piacevole perché alienante.

Purtroppo questo distacco mi è servito solo a convalidare ciò che avevo già intuito.

Viviamo nella bugia.

Senza le illusioni di cui ci circondiamo non siamo nulla.

Il videogioco è un'illusione che si aggiunge alle altre, né più né meno.

L'importante non è videogiocare, è illudersi.

In questo il videogioco è arte, perché lo scopo ultimo dell'arte è di sollevarci un minimo dalla terra in cui manteniamo saldamente le nostre reali radici.

Questa è la lettera di una persona che ha comunque provato a cercare la poesia nella vita reale, fallendo miseramente, perché lo sguardo, ovunque si voltasse, si tingeva di nero.

Siamo tutti vittime della nostra animalesca natura.

Davvero buffi i tentativi del genere umano di nasconderla.

Torno nel mio mondo, consapevole della mia non scelta.

Questo almeno fino alla prossima, auspicabile, evoluzione.

È soltanto un fluire caotico di vite isolate che nulla hanno in comune se non il bisogno dei corpi in cui sono confinate.

Francesco Rizzello

Ho vissuto quattro milioni di vite e sono morto quasi sempre, trionfando quasi mai.

Ho vissuto quattro milioni di vite ma sono morto una volta sola.

Ho conosciuto Kilrathi traditori, esseri poligonali e di pixel, idraulici baffuti e bionde in esoscheletro da battaglia, eppure ciascuno di questi eroi aveva un'ombra addosso.

La poesia, nella vita reale, esiste, solo che è nera, livida, feroce.

Siamo vittime della nostra natura umana più che animalesca, il che è peggio, ma allo stesso tempo meglio. Homo homini lupus, ma anche homo homini deus.

Basta volerlo, alla fine.

Ho vissuto quattro milioni di vite ma vivo ancora, e ancora credo negli angeli, nei sogni e in un bonus stage che, forse, non arriverà mai.

Ho vissuto quattro milioni di vite e forse sono solo un cretino ad andare avanti ma, sai, io sono fatto così: hanno inserito quella fottuta moneta e tocca giocare. To the end.

DAILY REVOLUTION

Caro Marco (posso chiamarti Marco? Sì? No? Fa lo stesso, tanto ormai...), ho deciso di scrivere questa lettera per tre motivi; il primo è che in maniera molto (poco) umile, e per un gusto d'appagamento del mio ego, spero di leggermi nella posta.

Il secondo motivo e perché voglio rispondere a qualche domanda:

1) Se guardi nel secondo cassetto a sinistra, puoi ancora trovarli.

2) Preferisco ancora le lasagne, grazie!

3) Probabilmente sì e forse no!

4) La risposta è 42.

Inutile dire che le domande le conosci già!

Ma passiamo al terzo e più rilevante dei motivi che mi ha spinto a scrivere, ovvero al fatto che ci stiamo avvicinando al "punto di non ritorno" per quel che riguarda lo sdoganamento agli occhi della massa del mondo e della realtà dei videogiochi. Perché, direte, e adesso il momento? Perché i tempi sono ormai maturi, per i videogiochi così come per altre forme d'arte visiva e non, che sono nate e cresciute con noi che abbiamo vissuto il pionierismo che ha in parte contraddistinto gli ultimi 30 anni, si notano sempre più contaminazioni nella cultura pop da parte della cultura videoludica, nella musica come nella pubblicità e nel design di vario genere, i bambini brufolosi e con le mani sporche di patatine di ieri sono i creativi d'oggi.

PRESS PLAY

di Metalmark e Flavia

REVIEW-BY-MAIL

SHENMUE

FORMATO: PIETRA MILIARE DISPONIBILE: METTIAMOCI IN TESTA
CHE IL DREAMCAST È MORTO PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: SEGA AM-2

Quelli si che erano bei tempi. Ricordate? Ricordate Yu Suzuki, visionario e ambizioso abbastanza da plasmare un maestoso progetto immaginato da anni? Già. SEGA avrebbe dovuto vendere un numero di copie superiore alla quantità di Dreamcast distribuiti solo per coprire le spese di produzione del suo capolavoro Shenmue. Ah, se si potesse vivere solo di bei ricordi... almeno ci dimenticheremmo in fretta di Mario e *Sonic ai Giochi Olimpici*. Di che cosa stavamo parlando? **[10]**

DI EMILIANO RIBAUDO

A GameCon, scene come questa erano all'ordine del giorno. La malcapitata vittima è Eliana, l'assistente di redazione di *Game Pro*. Ora infatti ne cerchiamo un'altra...

Noi, quindi, fanciulli di un tempo, innamorati di quelle macchinette "spararumorimangiasoldi" e ghermiti da quelle scatole "infestasalotti", abbiamo raggiunto l'età e la maturità necessaria per far uscire dal baule delle cose non adatte al MONDO DEI GRANDI, quella che è la nostra grande passione, e che in più di un'occasione si è dimostrata capace di meritare a tutti gli effetti il titolo di forma d'arte ed espressione.

"Chiunque ami veramente i Videogiochi professi la sua passione, se ne renda orgoglioso, cammini pure a testa alta per la strada, magari con questa rivista sotto braccio e una console portatile in mano, sicuro di non commettere niente di sbagliato"

Lostboy

Questa stramaledetta società ci vuole tacciare come bambini che non vogliono crescere solo per il fatto che ancora ci ostiniamo a giocare o a guardare i cartoni animati, e non capisce che a volte proprio in questi sono trattati temi che i bambini stentano a capire, non perché i bimbi sono stupidi, ma perché le tematiche si rivolgono a un pubblico più maturo (I Simpsons sono un valido esempio), e quando questo succede si grida allo scandalo, basta siamo veramente stufi di essere trattati così male e senza rispetto!

Ribelliamoci dunque a questi dogmi, chiunque ami veramente i Videogiochi professi la sua passione, se ne renda orgoglioso, cammini pure a testa alta per la strada, magari con questa rivista sotto braccio e una console portatile in mano, sicuro di non commettere niente di sbagliato, se mai vi fosse stato il dubbio. Mi rivolgo anche a quelle persone egoiste, che vogliono tenere questo incanto solo per se stessi, convinti che la fuori nessuno ci ama, che magari hanno paura che il sogno gli venga stuprato davanti agli occhi, caro amico mio noi non lo permetteremo, lotteremo anche per questo, per fare in modo che il sogno ci possa continuare a cullare dolcemente senza essere rovinato. Pronti dunque a scuotere il mondo? A portare un altro po' di colore e vivacità? Potremo solo renderlo migliore! Penso proprio di aver detto tutto o quasi, non mi rimane che mandare una stretta di mano e una pacca sulla spalla a tutti quelli che hanno uno sprite o un pixel nel sangue, sperando che il mio messaggio gli sia arrivato forte e chiaro.
"Definire significa limitare."
Mazzo! (aka Lostboy)
P.S.
Questa parte puoi anche non pubblicarla.
Nel caso tu non riesca a trovare le domande alle risposte te le dico io, ma confido nel fatto che tu riesca a capire questo mio piccolo gioco.
Le domande sono:
1) Dove sono i nostri fottutissimi giochi?
2) È meglio Borderline o un piatto di lasagne?
3) Siamo o non siamo la più bella rivista di videogiochi di tutti i tempi?
4) Leggiti Douglas Adams e forse troverai questa domanda!

"Ciao, sono Riccardo Cangini di Artematica e anch'io leggo *Game Pro*!" Con testimonial così, chi ha bisogno di Nicole Kidman?!?

Il punto è infatti proprio questo. Dobbiamo smettere di vivere in un atteggiamento di sudditanza psicologica nei confronti di ogni altro mezzo di espressione. Il videogioco può fare tutto ciò che il cinema fa, e non è neppure escluso che possa farlo meglio... il problema vero è che il "potere" non basta più: ora deve farlo davvero. Ecco perché servono autori, cervelli, teste pensanti: perché costoro hanno il piede di porco della conoscenza, col quale scardinare gli scrigni del gameplay applicato e le porte del paradiso. Finché non assisteremo a una generale presa di coscienza di gamer e developer e a un level up culturale, i videogiochi resteranno sempre armi di repressione di massa e questo, onestamente, proprio non mi piace.

A LOOP IN THE DARK

Aprii gli occhi, era già mattina in questo buco di merda.

Mi sentivo come un punto in un foglio bianco. Terra nuda per chilometri davanti a me, solo per un odiata guerra del profitto. Sento questa mano sopra di me, mi guida. Io sono solo l'eroe stereotipato che uccide il cattivo, meglio essere un ammasso di pixel, lì di sicuro non senti i rimorsi di coscienza. Adesso è tutto cambiato vedo il nemico, lo stano, lo uccido, per innumerevoli volte come un loop paranoico. Vorrei farla finita, adesso, con quest'ultimo proiettile che mi rimane, chiamato di nuovo per una nuova missione. Tanto loro non ci rimettono, niente, loro, ipocriti che con la loro distanza dal video pensano di essere immuni alle cose che mi fanno compiere. Stanco, si, forse troppo vecchio, ma loro vogliono vedere altro sangue sui corpi dilaniati, sgozzati, dei miei nemici. È pensare che io vorrei solo scivolare su quella candida neve con i miei cani, lì sì che trovo conforto per tutti i miei peccati, solo dove l'uomo non può arrivare con la sua sete omicida. Adesso la faccio finita, così non sarò più un burattino nelle mani del mondo, qui seduto non mi può fermare nessuno. SShhShShSHhs... Snake, mi senti? Sono Otacon, abbiamo bisogno di te, dai, non fare il depresso, ti ho sentito sai, la PS3 perde su tutti i mercati, forza, dai una mano a chi ti ha reso celebre. Non l'ho chiesta io, questa stupida celebrità. Non pensare che non sappia che non te ne frega niente del calo vendite della Play, ricordo quando non volesti prendere quella divisa verde acido perché ricordava troppo una nota console. Non scherzare, Otacon, ho deciso, da oggi solo scazzottate con Mario, Link e quello sciame di amici strani che hanno.

Rosaria Fusco, la PR storica di Atari, abbandona il settore. Ci dispiace molto, perché era una delle più bell... ehm, brave! Ci dispiace anche che ci abbia mandato questa foto tagliata, eliminando la vertiginosa scollatura. Vi conosciamo, ormai. Sappiamo che avreste apprezzato...

Snake, te lo chiedo per pietà, pensa... ci sono tutti i fan della PS3 che ti aspettano per dire finalmente a tutta la comunità accesa di verde che hanno fatto un acquisto sensato, altrimenti saranno costretti miseramente ad arrendersi all'evidenza.

Ok, ma che sia l'ultima volta, l'ho detto anche a quello là su che continua a giocare con i Lego, un'ultima volta e poi appendo la bandana al chiodo, capito? Grazie, Snake, sapevo che saresti tornato... in fondo è la tua natura.

Con affetto,

LordMatlei

Bella la transizione da una serrata narrazione seria a una leggera demenzialità. Il nostro Lord preferito, che si sta imponendo come figura di spicco di Borderline, ci regala un'altra piccola gemma da collezione. Avete notato? Come in ogni sana posta videoludica, anche in Borderline si stanno delineando star e ospiti semi-fissi. E voi lettori silenziosi che cosa aspettate? Non vorrete mica lasciare tutte le luci della ribalta agli altri, no? Coraggio, uscite fuori. Mica mordo...

QUELLI CHE I GIOCHI

Siete i migliori, e vi dedico questa lettera. E la dedico anche a tutti quelli che hanno preso il Wii60 al posto della PS3. La dedico a chi gioca ancora online a *Killzone*, a chi ogni tanto spolvera il Megadrive per inserire l'ultimo gettone ed emozionarsi con giochi stra-finiti. La dedico, per la miseria, a tutti quelli che hanno osannato per mesi *Halo 3* e, dopo due settimane, lo hanno abbandonato per tornare a *Gears of War*, a quelli che reputano il calcio simulato più realistico di quello proposto per anni da Moggi, a quelli che hanno mandato 5 volte la 360 in assistenza, a quelli che reputano il Dreamcast la migliore console e gironzolano sui forum con l'avatar di Segata Sanshiro. Voi tutti siete i migliori, voi che avete come suoneria del telefono un remix di *Tetris*, voi che avete un cane di nome Zelda, voi che seguite i corsi per essere videogiocatori professionisti, voi che comprate retrogame e riviste senza usarli, ma per solo atteggiarvi.

Vi voglio bene... a tutti, ma questo delirio organizzato è dedicato a chi il 16 novembre è partito per la galassia. Il Maestro è tornato, tutti a prendere appunti.

E il trasumanar mi è dolce in questa galassia.

Pulcinella89

Non ho altro da aggiungere se non una cosa: il calcio simulato non sarà mai più realistico di quello vero finché non saranno implementate le veline compiacenti e gli scandali sessuali. Sì, lo so bene che ci sono anche altri aspetti mancanti, però sono molto meno interessanti. O no?

SHOCK TO THE SYSTEM

Caro Marco, questa è la prima volta che ti scrivo una email, ma ultimamente sto notando alcuni difetti su **Game Pro** che non riesco a mandar giù, data la qualità della tua rivista. Sul numero 006 di **Game Pro**, sulla copertina, leggo della recensione di *Clive Barker's Jericho*, di cui non si trova traccia nella rivista; vabbè, penso, si saranno sbagliati, magari quella era la copertina originale di Edge e si sono scordati di cancellare il nome del gioco. Arriviamo al numero 007. La prima cosa che ho fatto appena comprata la rivista è stata di andare a sbirciare il voto di *Mass Effect*, visto che sapevo che Edge gli aveva appioppato un misero 7 (voto peraltro assolutamente azzeccato); e cosa vado a leggere? 10!!! Penso: "La redazione Italiana è completamente impazzita, stanno fioccando troppi 10 ingiustificati (chi ha detto *Halo 3*?)" Se non che, dopo aver letto la recensione, capisco che ci deve essere stato un errore di stampa (anche se inammissibile, vista l'importanza, per me, di quel numeretto a fondo pagina), dato che la recensione era proprio quella di Edge in cui aveva preso 7 e, dal tono del recensore Italiano (se esiste), si capiva benissimo che NON era un 10.

Adesso avrei una domanda, caro Marco, assolutamente priva di malizia, credimi: ma voi, i giochi, li provate personalmente o riprendete pari pari la recensione di Edge, traducendola (splendidamente, invero) in italiano?

Spero di vedere qualche errata corrige sul numero 008, comunque le vostre recensioni rimangono uno splendido esercizio di stile che riesce a tradurre, in parole, l'anima di ogni videogioco.

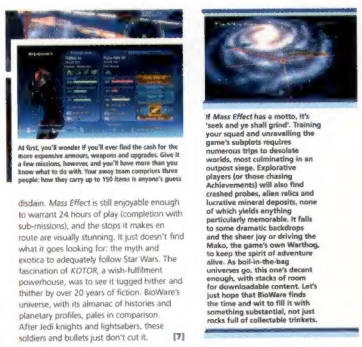
Ciao Marco, buon lavoro.

SilentAldo77

Apprezzo le critiche, anche le più severe, perché aiutano a crescere.

Come tu fai notare, il voto dato a Mass Effect è soltanto un refuso, cioè un errore di stampa, visto che la recensione, come hai correttamente letto da Edge, si chiude con un sette (Game Pro è l'edizione italiana di Edge e traduce gli spendidi contenuti di quest'ultima rivista). Del resto il testo è eloquente e ci scagiona da ogni sospetto: non sono certo toni da dieci, quelli usati nell'articolo!

Ancora da GameCon, una Moguri (di nome Gabriella Orefice) attacca l'incauto Marco: ecco che cosa succede a parlar male di *Final Fantasy*!



At first, you'll wonder if you'll ever find the cash for the more expensive armours, weapons and upgrades. Give it a few missions, however, and you'll have more than you know what to do with. Your away team comprises three people: how they carry up to 150 items is anyone's guess

disdain. *Mass Effect* is still enjoyable enough to warrant 24 hours of play (completion with sub-missions), and the stops it makes en route are visually stunning. It just doesn't find what it goes looking for: the myth and exotica to adequately follow Star Wars. The fascination of *KOTOR*, a wish-fulfilment powerhouse, was to see it tugged hither and thither by over 20 years of fiction. BioWare's universe, with its almanac of histories and planetary profiles, pales in comparison. After Jedi knights and lightsabers, these soldiers and bullets just don't cut it. [7]

If *Mass Effect* has a motto, it's 'seek and ye shall grind'. Training your squad and unravelling the game's subplots requires numerous trips to desolate worlds, most culminating in an outpost siege. Explorative players (or those chasing Achievements) will also find crashed probes, alien relics and lucrative mineral deposits, none of which yields anything particularly memorable. It falls to some dramatic backdrops and the sheer joy or driving the Mako, the game's own Warthog, to keep the spirit of adventure alive. As boil-in-the-bag universes go, this one's decent enough, with stacks of room for downloadable content. Let's just hope that BioWare finds the time and wit to fill it with something substantial, not just rocks full of collectable trinkets.

Qui in alto potete vedere il dettaglio della recensione originale di Edge con il voto corretto a *Mass Effect*

Ritmo mortale

Che fatica, ragazzi. Quest'anno si chiude con un tour de force lavorativo che quasi mi spaventa. Quasi. Il tempo di immergermi nella mia vasca rigenerante, dormire 48 ore di seguito e bere poi sei o sette litri di caffè e sarò fresco come una rosa, pronto a intraprendere nuove crociate, marchiando a fuoco il 2008. Davvero, gente, dovete fidarvi: lo spettacolo è appena iniziato. We're ready to rock.

Nel prossimo numero

Game Pro 009
in vendita a gennaio

ETERNAL SONATA™

Attraversa il Confine tra Sogno e Realtà

L'ultimo sogno di Chopin, il famoso compositore, è l'emozionante storia di una ragazzina in balia di un oscuro destino e del ragazzo che combatterà per salvarla. In bilico tra sogno e realtà, Chopin scoprirà la luce che brilla in ognuno di noi in questa struggente favola che narra di bene e male, amore e tradimento.

Un gioco di ruolo fantasy in perfetto stile giapponese.

- *Una meccanica di combattimento innovativa basata su un sistema ibrido di turni e azione in tempo reale*
- *Utilizzo strategico di luce e ombra che condiziona le abilità speciali del giocatore e i poteri dei nemici*
- *Una storia appassionante scandita dalle note delle celebri sonate di Chopin*

12+ www.pegi.info

Disponibile ad Ottobre 2007

www.atari.it • www.eternalsonata.eu

namco®

XBOX 360. XBOX LIVE.

BANDAI NAMCO Games

ATARI

ETERNAL SONATATM & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by BANDAI NAMCO Games Europe SAS Distributed by ATARI Europe SASU

GAME PRO N°8 - MENSILE - GENNAIO 2008 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
80008

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004, n° 46) art.1, comma 1, DCB Milano - In caso di mancato recapito inviare al CMP di Rosario per la restituzione al mittente